



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

“ANÁLISIS Y PROMOCIÓN MEDIANTE UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA LA  
ESCUELA DE IWIAS, PARA ESTUDIANTES DEL BACHILLERATO,  
PROVINCIA: PASTAZA”

TESIS DE GRADO

Previa obtención del título de:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

Presentado por:

MAURO VINICIO PADILLA BUÑAY

RIOBAMBA – ECUADOR

2013

## AGRADECIMIENTO

Es para mí trascendental la culminación exitosa de mis metas profesionales, por ese motivo veo importante agradecer a Dios, mis padres, a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo por ende a la Facultad de Informática y Electrónica, y en especial a mi Escuela de Diseño Gráfico y todo el personal docente implicado en ella, por su apoyo y ayuda incondicional y desinteresada.

## DEDICADO

Dedico este trabajo a Dios y a mis queridos Padres, quienes con su amor, apoyo y sacrificio constante e incondicional, me ayudaron a culminar mi meta profesional.

**NOMBRE**

**FIRMA**

**FECHA**

Ing. Iván Menes C.

**DECANO DE LA FACULTAD  
DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

.....

.....

Arq. Ximena Idrobo

**DIRECTORA DE LA ESCUELA  
DE DISEÑO GRÁFICO**

.....

.....

Lic. Luis Viñan

**DIRECTOR DE TESIS**

.....

.....

Lic. Marlene España

**MIEMBRO DE TESIS**

.....

.....

Lic. Carlos Rodríguez

**DIRECTOR DEL CENTRO DE  
DOCUMENTACIÓN**

.....

.....

**NOTA DE LA TESIS**

.....

“Yo Mauro Vinicio Padilla Buñay, soy la responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta: Tesis y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO”.

---

Mauro Vinicio Padilla Buñay

## INDICE

PORTADA

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

CALIFICACIÓN

AUTORIA

**CAPÍTULO I ..... 15**

**MARCO REFERENCIAL..... 15**

**1.1 ANTECEDENTES..... 15**

**1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS ..... 20**

**1.3 OBJETIVOS..... 22**

**1.3.1 Objetivo general.....22**

**1.3.2 Objetivos específicos .....22**

**1.4 HIPÓTESIS ..... 22**

**CAPÍTULO II ..... 23**

**2. NACIONALIDAD SHUAR ..... 23**

**2.1 RESEÑA HISTÓRICA ..... 23**

**2.1.1 Idioma .....25**

**2.1.2 Ubicación geográfica, territorio y población .....25**

**2.1.3 Organización.....26**

**2.1.4 Los Shuar en Pastaza .....27**

**2.1.5 Tradición .....27**

**2.1.6 Vivienda .....28**

**2.1.7 Danza .....29**

**2.1.8 Gastronomía .....29**

**2.1.9 Fiestas y ritos .....30**

**2.2 ESCUELA DE IWIAS..... 31**

**2.2.1 Reseña histórica de la escuela de IWIAS .....31**

**2.2.2 Misión .....33**

**2.2.3 Visión.....33**

**2.2.4 Fecha de nacimiento de la escuela de “IWIAS” .....33**

**2.2.5 Cursos de especialización .....34**

**2.2.5.1 Instructor (UNUITKIARTIN)..... 34**

**2.2.5.2 Precursor (ÑAUPAK)..... 35**

**2.2.5.3 Cazador (WAÑUCHIC)..... 36**

**2.2.5.4 Explorador (TAYUWA) ..... 37**

**2.2.5.5 Ecólogo (ARUTAM) ..... 38**

**2.2.6 Ubicación geográfica de la escuela de IWIAS .....38**

<b>2.3</b>	<b>EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE AMAZONICA.....</b>	<b>39</b>
2.3.1	Introducción.....	39
2.3.2	Misión.....	40
2.3.3	Visión.....	40
2.3.4	Justificaciones.....	41
2.3.5	Objetivos.....	42
2.3.5.1	Objetivos generales.....	42
2.3.5.2	Objetivos específicos.....	42
2.3.6	Estrategias.....	43
2.3.7	Bases curriculares.....	44
2.3.8	Conocimientos.....	44
2.3.9	Medio ambiente.....	44
2.3.10	Niveles educativos.....	45
2.3.11	Modalidades.....	45
2.3.12	Estructura de la Educación Básica Comunitaria.....	46
2.3.13	Nivel Bachillerato.....	46
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>.....</b>	<b>48</b>
<b>3</b>	<b>DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA.....</b>	<b>48</b>
3.1	DEFINICIÓN DE DISEÑO GRÁFICO.....	48
3.2	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRAFICO.....	48
3.2.1	Elementos básicos.....	48
3.2.2	Las forma.....	49
3.2.3	La textura como elemento básico.....	50
3.2.4	Espacio.....	50
3.3	EL COLOR.....	51
3.3.1	Psicología del color.....	52
3.4	TIPOGRAFÍA.....	53
3.5	SEMÁNTICA.....	54
3.5.1	Expresiones semánticas.....	54
3.5.2	Variantes semánticas.....	54
3.5.4	Tipos de significantes.....	55
3.5.5	El significado semántico.....	56
3.6	LEYES COMPOSITIVAS.....	57
3.7	SINTÁCTICA.....	58
3.7.1	Áreas sintácticas de los gráficos.....	59
3.7.2	Las estructuras sintácticas.....	59
3.7.3	Valores sintácticos de la expresión visual.....	60
3.7.4	Los procedimientos de estructuración sintáctica.....	61
3.7.5	El espacio tridimensional.....	61
3.8	LA COMPOSICIÓN GRÁFICA.....	62
3.8.1	Composición dinámica.....	62
3.8.2	Retícula compositiva.....	63

<b>3.9 CATEGORÍAS COMPOSITIVAS .....</b>	<b>63</b>
<b>3.10 TÉCNICAS VISUALES.....</b>	<b>66</b>
<b>3.11 DISEÑO MULTIMEDIA.....</b>	<b>75</b>
3.11.1 Historia del multimedia .....	75
3.11.2 Aplicación de la multimedia .....	75
3.11.3 Tipos de archivos multimedia: Entre los tipos tenemos:.....	76
3.11.4 Hipermedia y Multimedia .....	77
3.11.5 Producción multimedia .....	77
3.11.6 Interactividad .....	80
3.11.7 Usabilidad.....	80
3.11.8 Elementos básicos .....	80
3.11.9 Estructuras de Información .....	81
3.11.10 Manejo de contenidos .....	82
3.11.11 Guión .....	83
<b>3.12 MULTIMEDIA EDUCATIVO .....</b>	<b>83</b>
3.12.1 Clasificación de los materiales didácticos multimedia .....	83
3.12.2 Otras clasificaciones .....	86
3.12.3 Funciones de los materiales multimedia educativos .....	87
3.12.4 Ventajas e inconvenientes potenciales del multimedia educativo....	88
3.12.4.1 Ventajas.....	88
3.12.4.2 Inconvenientes.....	88
<b>3.14 DURANTE LA SESIÓN EN EL AULA DE INFORMÁTICA .....</b>	<b>90</b>
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>91</b>
<b>4 ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA CULTURA SHUAR .....</b>	<b>91</b>
4.1 Los Shuar .....	91
4.2 Definición de la cultura Shuar .....	92
4.2.1 Características de la cultura .....	93
4.3 ELEMENTOS DE LA CULTURA .....	94
4.4 LA COSMOVISIÓN Y ESPIRITUALIDAD DE LOS SHUAR.....	97
4.4.1 Mitología y animismo.....	98
4.4.1.1 Arutam .....	99
4.4.1.2 Nunkui.....	99
4.4.1.3 Shakaim.....	99
4.4.1.4 Etsa.....	100
4.4.1.5 Tsunki .....	101
4.4.1.6 Ayumpum.....	101
4.5 INTRODUCCION A LA SEMIÓTICA DEL DISEÑO SHUAR.....	102
4.5.1 La semiótica del diseño Shuar .....	104
4.5.2 El lenguaje.....	105
4.5.3 La composición.....	106
4.5.4 El simbolismo .....	107
4.5.5 La imagen cosmológica Shuar.....	108



4.5.6	Semiótica figurativa .....	110
4.5.7	Composición simbólica en el diseño Shuar .....	112
4.5.7.1	La composición modular .....	114
4.5.8	Factores iconográficos .....	115
4.5.9	La Geometría figurativa.....	116
4.5.10	Leyes de formación del diseño .....	116
4.5.11	El factor simbólico .....	116
4.5.12	El factor funcional .....	117
4.5.13	El factor estilístico.....	118
4.6	ESTRUCTURAS DE FORMACIÓN .....	119
4.6.1	La diagonal.....	119
4.6.2	La espiral.....	120
4.6.3	Estructuras de síntesis .....	121
4.6.3.1	Signos complejos.....	121
4.7	INVESTIGACIÓN A JÓVENES SHUAR SOBRE LAS PINTURAS FACIALES. ....	123
4.8	ANÁLISIS FORMAL Y SIMBÓLICO ICONOLÓGICO DE LAS PINTURAS FACIALES SHUAR. ....	136
4.8.1	Análisis de las visiones iconográficas de los Shamanes.....	136
4.8.8	Análisis iconología en la alfarería Shuar:.....	179
CAPÍTULO V	.....	189
5	APLICACIÓN Y DESARROLLO DEL MULTIMEDIA PROMOCIONAL IWIA .....	189
5.1	PROCESO DE DISEÑO .....	189
5.1.1	Análisis de la situación y primera toma de decisiones.....	189
5.1.2	Organización del contenido:.....	190
5.2	FASE DE PRODUCCIÓN.....	191
5.2.1	Planificación .....	191
5.2.2	Proceso de análisis y conceptualización para la creación de las retículas con la iconología Shuar.....	192
5.2.3	Creación del guion multimedia para la aplicación .....	200
5.2.4	Storyboard .....	213
5.2.5	Diseño de interfaz del usuario.....	216
5.2.6	Colores principales utilizados.....	217
5.2.7	Tipografía utilizada .....	218
5.2.8	Sistema de navegación.....	218
5.2.9	Proceso de ilustración del interfaz con la diagramación de los símbolos iconológicos Shuar .....	219
5.2.10	Análisis de audio.....	222
5.2.11	Pakagin del CD multimedia Iwia .....	223
CAPÍTULO VI	.....	224

<b>6.1 VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS DEL PROYECTO CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>224</b>
<b>6.2 MÉTODOS Y TÉCNICAS DE VALIDACIÓN .....</b>	<b>224</b>
<b>6.3 TÉCNICAS .....</b>	<b>225</b>
<b>6.4 T.STUDENT .....</b>	<b>226</b>

CONCLUSIONES  
RECOMENDACIONES  
RESUMEN  
GLOSARIO  
BILIOGRAFÍA  
ANEXOS

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Imagen II-I Logotipo del curso de especialización Unuitkiartin de la Escuela de Iwias. ....	34
Imagen II-II Logotipo del curso de especialización Ñaupak de la Escuela de Iwias. ....	35
Imagen II-III Logotipo del curso de especialización Wñuchic de la Escuela de Iwias. ....	36
Imagen II-IV Logotipo del curso de especialización Tayuwa de la Escuela de Iwias. ....	37
Imagen II-V Logotipo del curso de especialización Arutamde la Escuela de Iwias.....	38
Imagen III-VI Equilibrio-Inestabilidad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	67
Imagen III-VII Gráfico Simetría – Asimetría.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	68
Imagen III-VIII Gráfico Regularidad-Irregularidad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.....	68
Imagen III-IX Gráfico Simplicidad-Complejidad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	68
Imagen III-X Gráfico Unidad-Fragmentación.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	69
Imagen III-XI Gráfico Economía-Profusión.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.....	69
Imagen III-XII Gráfico Reticencia-Exageración.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	70
Imagen III-XIII Gráfico Predicibilidad-Espontaneidad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	70
Imagen III-XIV Actividad-Pasividad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	71
Imagen III-XV Gráfico Sutileza-Audacia.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	71
Imagen III-XVI Gráfico Neutralidad-Acento.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	71
Imagen III-XVII Gráfico Transparencia-Opacidad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.....	72
Imagen III-XVIII Gráfico Coherencia-Variación.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	72
Imagen III-XIX Gráfico Realismo-Distorsión.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	72
Imagen III-XX Gráfico Plana-Profunda.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	73
Imagen III-XXI Gráfico Singularidad-Yuxtaposición.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales...73	
Imagen III-XXII Gráfico Secuencialidad-Aleatoriedad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	74
Imagen III-XXIII Gráfico Agudeza-Difusividad. Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales. ....	74
Imagen III-XXIV Gráfico Continuidad-Episodicidad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales...74	
Imagen IV-XXV Gráfico composición Shuar. Fuente: Mauro Padilla. ....	107
Imagen IV-XXVI Gráfico Cosmología Shuar. Fuente: Mauro Padilla.....	109

Imagen IV-XXVII Gráfico Cosmología Shuar. Fuente: Mauro Padilla.....	110
Imagen IV-XXIX Gráfico Cosmología Shuar. ....	112
Imagen IV-XXVIII Gráfico semiótica figurativa Shuar. Fuente: Artesanías y Técnicas Shuar. ....	111
Imagen IV-XXXImagen IV. 30. Gráfico proporciones armónicas Shuar. ....	114
Imagen IV-XXXI Gráfico Composición modular Shuar. ....	115
Imagen IV-XXXII Composición modular Shuar. ....	115
Imagen IV-XXXIII Gráfico Factor Simbólico Shuar. ....	117
Imagen IV-XXXIV Gráfico Retícula Funcional Shuar. ....	118
Imagen IV-XXXV Gráfico Factor Funcional Shuar. ....	118
Imagen IV-XXXVI Gráfico Factor estilístico Shuar. ....	119
Imagen IV-XXXVII Gráfico signos complejos Shuar. Fuente Mauro Padilla. ....	121
Imagen IV-XXXVIII Gráfico signos complejos Shuar. Fuente Mauro Padilla. ....	122
Imagen IV-XXXIX Gráfico signos complejos Shuar. ....	122
Imagen IV-XL Gráfico pinturas faciales de la cultura Shuar. ....	124
Imagen IV-XLI Gráfico Conocimiento de los estudiantes a cerca de los signos Shuar. ....	126
Imagen IV-XLII Gráfico Conocimiento de los estudiantes a cerca de los signos Shuar. ....	127
Imagen IV-XLIII Gráfico Conocimiento de los estudiantes a cerca de la pintura Shuar. ....	128
Imagen IV-XLIV Gráfico Asimilación de cada figura con su significado. ....	130
Imagen IV-XLV Gráfico Asimilación de cada figura con su significado compositivo.....	133
Imagen V- XLVI Gráfico organización de contenido.....	190
Imagen V- XLVII Gráfico valores de la cromática Rojo y Negro. ....	217
Imagen V- XLVIII Gráfico sistema de navegación.....	218
Imagen V- XLIX Gráfico introducción de logos, interfaz Escuela de Iwias. ....	219
Imagen V- L Gráfico fondo y retícula, menú principal interfaz Escuela de Iwias. ....	219
Imagen V- LI Gráfico fondo y retícula, menú Iwias interfaz Escuela de Iwias. ....	220
Imagen V- LII Gráfico fondo y retícula, menú Arutam interfaz Escuela de Iwias. ....	220
Imagen V- LIII Gráfico fondo y retícula, menú Unuitkiartin interfaz Escuela de Iwias. ....	221
Imagen V-LIV Gráfico fondo y retícula, menú Ñaupak interfaz Escuela de Iwias.....	221
Imagen V- LV Gráfico fondo y retícula, menú Wañuchic interfaz Escuela de Iwias. ....	221
Imagen V-LVI Gráfico fondo menú Tayuwa interfast Escuela de Iwias. ....	222
Imagen V- LVII Gráfico menú principal flotante interfast Escuela de Iwias. ....	222
Imagen V- LVIII Gráfico portada y contraportada, multimedia Escuela de Iwias.....	223
Imagen V- LIX Gráfico portada cd multimedia Escuela de Iwias. ....	223

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla II- I Gráfico tabla estructura de la educación Básica comunitaria. ....	46
Tabla IV- II Gráfico tabla Método de muestreo estratificado por unidades educativas. ....	124
Tabla IV- III Gráfico tabla encuesta, pinturas faciales de la cultura Shuar. ....	124
Tabla IV- IV Gráfico tabla encuesta, conocimiento de signos. ....	125
Tabla IV- V Encuesta, Significado del achiote. ....	127
Tabla IV- VI Encuesta, Significado del huito. ....	128
Tabla IV- VII Encuesta, Significado de cada figura. ....	130
Tabla IV- VIII Asimilación de cada figura con su significado. ....	133
Tabla IV- IX Análisis iconográfico de la visión del cangrejo. ....	137
Tabla IV- X Análisis iconográfico de la visión de la boa. ....	137
Tabla IV- XI Análisis iconográfico de la visión de la araña. ....	138
Tabla IV- XII Análisis iconográfico de la visión del jaguar. ....	138
Tabla IV- XIII Análisis iconográfico de la visión de la energía. ....	138
Tabla IV- XIV Análisis iconográfico de la visión del búho. ....	139
Tabla IV- XV Análisis iconográfico de la visión de la serpiente. ....	139
Tabla IV- XVI Análisis iconográfico de la visión de la mariposa. ....	139
Tabla IV- XVII Análisis iconográfico de la visión de la rana. ....	140
Tabla IV- XVIII Análisis iconográfico de la visión del grillo. ....	140
Tabla IV- XIX Análisis iconográfico de la visión de la anaconda. ....	140
Tabla IV- XX Análisis iconográfico de la visión del sol. ....	141
Tabla IV- XXI Análisis iconográfico de la visión de la flecha. ....	141
Tabla IV- XXII Análisis iconográfico de la visión de la cabeza de boa. ....	141
Tabla IV- XXIII Análisis iconográfico de la visión de la tortuga. ....	142
Tabla IV- XXIV Análisis iconográfico de la visión del camino. ....	142
Tabla IV- XXV Análisis iconográfico de la visión de huellas. ....	142
Tabla IV- XXVI Análisis iconográfico de la visión del culebra equis. ....	143
Tabla IV- XXVII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	145
Tabla IV- XXVIII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	145
Tabla IV- XXIX Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	146
Tabla IV- XXX Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	146
Tabla IV- XXXI Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	147
Tabla IV- XXXII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	147
Tabla IV- XXXIII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	148
Tabla IV- XXXIV Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	148
Tabla IV- XXXV Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	149
Tabla IV- XXXVI Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	149
Tabla IV- XXXVII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	150
Tabla IV- XXXVIII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976. ....	150
Tabla IV- XXXIX Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	152
Tabla IV- XL Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	152
Tabla IV- XLI Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	153

Tabla IV- XLII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.....	153
Tabla IV- XLIII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.....	154
Tabla IV- XLIV Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	154
Tabla IV- XLV Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	155
Tabla IV- XLVI Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	155
Tabla IV- XLVII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	156
Tabla IV- XLVIII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	156
Tabla IV- XLIX Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.....	157
Tabla IV- L Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.....	157
Tabla IV- LI Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.....	158
Tabla IV LII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.....	158
Tabla IV- LIII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.....	159
Tabla IV- LIV Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	159
Tabla IV- LV Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	160
Tabla IV- LVI Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	160
Tabla IV- LVII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	161
Tabla IV- LVIII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad. ....	161
Tabla IV- LIX Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.....	162
Tabla IV- LX Análisis iconográfico de la pintura en todo el cuerpo. ....	162
Tabla IV- LXI Análisis iconográfico en los tejidos Shuar. ....	163
Tabla IV- LXII Análisis iconográfico en los tejidos Shuar. ....	164
Tabla IV- LXIII Análisis iconográfico en los tejidos Shuar. ....	164
Tabla IV- LXIV Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.....	165
Tabla IV- LXV Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.....	165
Tabla IV- LXVI Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.....	165
Tabla IV- LXVII Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.....	166
Tabla IV- LXVIII Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.....	166
Tabla IV- LXIX Análisis iconográfico en los tejidos Shuar. ....	167
Tabla IV- LXX Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar. ....	168
Tabla IV- LXXI Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar. ....	168
Tabla IV- LXXII Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar. ....	169
Tabla IV- LXXIII Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar. ....	169
Tabla IV- LXXIV Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar. ....	170
Tabla IV- LXXV Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.....	170
Tabla IV- LXXVI Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar. ....	171
Tabla IV- LXXVII Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.....	171
Tabla IV- LXXVIII Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.....	172
Tabla IV- LXXIX Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar. ....	172
Tabla IV- LXXX Análisis iconográfico en los adornos Shuar.....	174
Tabla IV- LXXXI Análisis iconográfico en los adornos Shuar.....	175
Tabla IV- LXXXII Análisis iconográfico en los adornos Shuar.....	175
Tabla IV- LXXXIII Análisis iconográfico en los adornos Shuar.....	175
Tabla IV- LXXXIV Análisis iconográfico en los adornos Shuar.....	176

Tabla IV- LXXXV Análisis iconográfico en los adornos Shuar.....	176
Tabla IV- LXXXVI Análisis iconográfico en los adornos Shuar.....	177
Tabla IV- LXXXVII Análisis iconográfico en los adornos Shuar. ....	178
Tabla IV- LXXXVIII Análisis iconográfico en los adornos Shuar. ....	178
Tabla IV- LXXXIX Análisis iconográfico en los adornos Shuar.....	178
Tabla IV- XC Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	180
Tabla IV- XCI Análisis iconográfico en la alfarería Shuar. ....	180
Tabla IV- XCII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	181
Tabla IV- XCIII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	181
Tabla IV- XCIV Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	182
Tabla IV- XCV Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	182
Tabla IV- XCVI Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	183
Tabla IV- XCVII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	183
Tabla IV- XCVIII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	184
Tabla IV- XCIX Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	184
Tabla IV- C Análisis iconográfico en la alfarería Shuar. ....	185
Tabla IV- CI Análisis iconográfico en la alfarería Shuar. ....	185
Tabla IV- CII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar. ....	186
Tabla IV- CIII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar. ....	186
Tabla IV- CIV Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	187
Tabla IV- CV Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	187
Tabla IV- CVI Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.....	188
Tabla IV- CVII Análisis y diagramación iconológico Shuar.....	193
Tabla IV- CVIII Análisis y diagramación iconológico Shuar.....	194
Tabla IV- CIX Análisis y diagramación iconológico Shuar.....	194
Tabla IV- CX Análisis y diagramación iconológico Shuar. ....	195
Tabla IV-CXI Análisis y diagramación iconológico Shuar.....	196
Tabla IV- CXII Análisis y diagramación iconológico Shuar.....	197
Tabla IV- CXIII Análisis y diagramación iconológico Shuar.....	198
Tabla IV- CXIV Análisis y diagramación iconológico Shuar.....	199
Tabla IV- CXV creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias. ....	201
Tabla IV-CXVI creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias. ....	203
Tabla IV- CXVII creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias. ....	205
Tabla IV- CXVIII creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias. ....	206
Tabla IV- CXIX Creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias. ....	207
Tabla IV- CXX Creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias. ....	209
Tabla IV-CXXI Creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias. ....	210
Tabla IV- CXXII creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.....	211
Tabla IV-CXXIII Creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias. ....	212
Tabla CXXIV Creación del storyboard del multimedia de la Escuela de Iwias. ....	216
Tabla IV- CXXV T-student.....	226
Tabla IV- CXXVI Evaluación T-student.....	227

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **1.1 ANTECEDENTES**

Al inicio de esta década, la palabra multimedios (multimedia) no faltaba en los congresos de computación por las implicaciones en los cambios de interacción entre los usuarios de computadoras. En aquel entonces quien hablara de multimedios, hablaba de concretar nuevas y mejores formas de usar una computadora y que ésta fuese una herramienta más poderosa, así como del cambio tecnológico necesario en lograrlo. Hoy en día, los cambios augurados son una realidad y los multimedios son tan comunes que resulta impensable una computadora sin ellos.

Los multimedios computarizados emplean los medios – la palabra (hablada y escrita), los recursos de audio, las imágenes fijas y las imágenes en movimiento- para tener una mayor interacción con el usuario quien ha pasado de ser considerado como alguien que esporádicamente empleaba una

computadora (con el respectivo recelo e inseguridad) a ser quien la maneja como una herramienta más en su beneficio (con ideas más claras y exigencias nuevas).

La necesidad de los usuarios de tener una mayor manipulación de los recursos que la computadora ofrece a través de estos medios, ha incrementado la aparición de aplicaciones multimedios, que van desde sistemas operativos gráficos hasta navegadores de Internet, y aplica tanto a usuarios en su hogar como en empresas. De hecho, los multimedios están dando a las organizaciones una ventaja competitiva al permitirles concretar negocios de manera más rápida y eficiente a través de la distancia y el tiempo. Las empresas, las instituciones educativas y las dependencias de gobierno están aprovechando los multimedios para resolver problemas reales, usándolos para entrar a nuevos mercados, mejorando la atención a clientes, educando a estudiantes y capacitando a empleados. Por lo tal razón la escuela de IWIAS, un centro de formación militar se ve en la necesidad de promocionar e informar, mediante medios innovadores que llamen la atención.

La escuela de "IWIAS" se encuentra en un proceso de transformación, al igual que sus similares de América Latina y del mundo, exigen contar con una mejor capacidad de reacción a nivel estratégico, operativo y táctico. La capacidad para desplegar rápidamente a sus soldados indígenas altamente entrenados en los escenarios del conflicto, resulta esencial para dominar estos tipos de situaciones, nacionales y regionales.



En el año de 1980, nacen las tres primeras promociones de Soldados nativos “IWIAS”. Inmortalizarían en el conflicto del Alto Cenepa en el año de 1995, al contribuir eficientemente en el cumplimiento de la misión de salvaguardar la soberanía e integridad territorial.

La escuela de “IWIAS”, al soldado de selva amazónica, no solo lo especializa para la guerra, también lo capacita para afrontar los retos que demanda las condiciones ambientales actuales en las cuales el avance tecnológico permanente constituye la constante en la que se basan las actividades y su desarrollo, en cada campo y ámbito del desarrollo nacional.

La escuela de IWIAS, con la necesidad de promocionar a nuevos aspirantes a soldados, promueve la información para los bachilleres de nacionalidad indígena de la región amazónica, adoptando mecanismos y estrategias convencionales. En este sentido es necesario, salir de lo tradicional y optar por nuevas formas de comunicación, que despierten la atención del receptor de esta manera promover y conseguir dar a conocer a la escuela IWIA. En la actualidad se observan una variedad de material didáctico multimedia, los mismos que son estáticos lo cual causa fácil desinterés por parte del alumno, rompiendo con la principal característica de un multimedia, que es el causar impacto visual a través de su dinamismo. Es imprescindible, entonces, incorporar sonido, imagen, video y niveles de interactividad con el alumno, que le permitan la comprensión y asimilación de las informaciones transmitidas de forma oral.

Dicha incorporación y acceso a estas nuevas tecnologías va a introducir profundos cambios no sólo en las metodologías de la enseñanza, en cualquier área o saber, sino incluso en los contenidos curriculares, permitiendo que los materiales didácticos acometan objetivos que antes solo eran posibles mediante la comunicación directa y presencial del instructor.

Esto nos lleva a una comunicación iconológica con identidad propia de cada nacionalidad amazónica, plasmado en un medio multimedia que nos ayude a informar, sobre la escuela de IWIAS, de las cuales una de ellas por su historia y tradición ha sido analizada, la nacionalidad Shuar que significa vestigios de presencia humana cuya antigüedad puede ser calculada a través de la cerámica, se encontraron junto al río Upano y en el río Santiago, datan de 1500 AC.

Grupos que producían alfarería, posiblemente, ocuparon estas regiones hace 2500 AC. y tuvieron contactos con la Sierra a través del río Paute. Además, se cree que existen contactos con los pueblos del Litoral(al pie del Volcán Sangay) y por el amazonas con Tupi-Guaraníes(Porras Garcés, Pedro, 1.977) .Los vestigios Shuar(entre el Morona y el Pastaza) indican su presencia en los años 1100 y 1200 d.C. No se puede asegurar la filtración entre los grupos anteriores y el pueblo Shuar.

La tesis más sostenida sobre el origen del Shuar es aquella de la fusión entre pueblos andinos y pueblos que llegaron desde la amazonia. Además, algunos autores han reconocido relaciones lingüísticas con los Paltas de Loja (desaparecidos), con habitantes de Corea y con lenguas antiguos de la isla de

Okinawa, en Japón (AijJuank, 1984). Los Shuar se autodenominan Untsuri Shuar, palabra que significa gente numerosa. Esta es una cultura oral; no conocieron la escritura hasta la década del 60. Al igual que las demás etnias, estos pueblos se identifican en la práctica de costumbres, lengua, formas de vida, creencias, alimentación, etc., de la misma manera como lo hacían sus antepasados.

La nacionalidad Shuar es muy exquisita en cultura, tiene productos exuberantes que actualmente pocas son las que se mantiene. La vestimenta: El proceso de cambio ha alterado su vestimenta que consistía, para los hombres, en una falda de algodón coloreada con tintes naturales (Itip), y para las mujeres, en una túnica amarrada en un hombro y sujeta a la cintura con un cordón (Tarachi); ambos usan, igualmente, pintura corporal y adornos de plumas y semillas. La casa tradicional es elíptica, construida con maderas de palmeras y hojas; su estructura es un reflejo de su cultura.

Por ejemplo, la diferencia entre el hombre y la mujer se manifiesta en la existencia de secciones separadas de la casa: el "Tankamash" es el área masculina donde se reciben las visitas; el "Ekent" es el dominio de las mujeres donde está el fogón para cocinar; no se permite visitas en este lugar.

La amazonia ecuatoriana tiene una gran belleza, que cautiva a simple vista, la cultura Shuar, este grupo no ha dejado pasar un solo detalle, a pesar del tiempo y las amenazas a su cultura persisten, buscando un desarrollo propio que se ve claramente en su artesanía muy vistosa en colores y diseños que la hacen única. Aprovechan principalmente de su flora para elaborar sus

productos, los mismos que son confeccionados con semillas de la zona como Kumpia, pambil, caimito del monte, guanábanas, ajulemo, nupi, carrizos, tamarindo, platanillos, etse, karikri, san pedro, zapallo, etc.

La mocawua, que se lo realiza de barro, que luego de darle forma, se le deja secar por varios días, se le pinta con pigmentos naturales que dan vida, se utiliza para tomar la chicha en las celebraciones.

El wito, es un tinte natural de un árbol, se lo utiliza como un colorante, pintarse la cara con líneas en sic sac, pintarse el cabello.

La celebración de Tsantsa (Por Magdalena Chumpí): Después de matar a un enemigo el guerrero corte la cabeza de la víctima y se escondió en el bosque, ayunando durante ocho días para estar listo para preparar la Tsantsa.

El guerrero prepara la Tsantsa de esta manera. Él quita la piel de la cabeza y la pone en agua hirviente; entonces él la seca despacio encima de las cenizas calientes. Luego, él cose cerrado con guijarros calientes dentro y lo agita. Finalmente él pinta la cara con carbón de leña y muy cuidadosamente amolda la piel hasta que asuma de nuevo sus rasgos naturales.

## **1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS**

El multimedia es una herramienta muy eficaz al momento de comunicar es de vital importancia para la interacción con el receptor puesto que estará definida con imágenes videos sonidos, que llaman la atención generando gran interés a la información sobre la escuela de IWIAS. Todo esta tecnología se utilizara para informar y promocionar la escuela, determinando la gran importancia de

disponer de personal nativo en las filas de las Fuerzas Armadas y preparar al personal militar en este escenario que permita el cumplimiento idóneo de la misión constitucional impuesta por el Estado Ecuatoriano.

La misión de la Escuela de IWIAS es de perfeccionar al soldado nativo de la Región Amazónica en los aspectos táctico, militar, técnico, pedagógico y cultural a través del aprovechamiento de sus propias capacidades y habilidades étnicas a fin de obtener personal apto para cumplir funciones específicas del mando.

Este proyecto de tesis será una gran ayuda para motivar a los alumnos de los sextos cursos de nacionalidad Shuar, de la provincia de Pastaza, ciudad de Puyo, que sean aspirantes a soldados de la escuela de IWIAS, y formar parte del ejército ecuatoriano, ya que por medio de los símbolos iconológicos como: vestimenta, formas, colores, artesanía, etc. que el multimedia se desarrollara de acuerdo a su identidad cultural, familiarizándolos en el entorno del interfaz, y aprovechar la interactividad tenemos mejores resultados de recepción y comprensión. Esta es una forma de impactar y promover a los jóvenes amazónicos, de manera rápida y oportuna en el menor tiempo posible.

El análisis se desarrollará en los sextos años de educación diversificado de los colegios amazónicos de nacionalidad Shuar, debido a que en este último nivel se preparan para escoger una carrera para su profesión, siendo una de las optativas ser soldado IWIA. Será una actividad que a los alumnos no les resultará cansada, al contrario generará gran interés, con una forma didáctica e interactiva de informarse sobre la escuela de IWIAS.

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Analizar y promover mediante una aplicación multimedia la escuela de IWIAS, para estudiantes del bachillerato de la nacionalidad Shuar, provincia de Pastaza ciudad de Puyo.

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Investigar y estudiar la nacionalidad Shuar de la región Amazónica y a los soldados IWIAS; y, paralelamente el Sistema de Educación Intercultural Bilingüe Amazónico.
- Recopilar y clasificar información de diseño gráfico y multimedia.
- Investigar, analizar y sintetizar la iconología de la nacionalidad Shuar en los productos culturales como: Vestimenta, colores, formas, alfarería, collares, instrumentos musicales, adornos, etc.
- Diseñar una aplicación multimedia para la escuela de IWIAS.
- Validación de la hipótesis.

### **1.4 HIPÓTESIS**

La promoción de la Escuela IWIAS a través del objeto multimedia apoyado en la investigación iconología Shuar, permitirá informar adecuadamente a los jóvenes de nacionalidad Shuar, en su lenguaje estético, generando un conocimiento del 70%.

## **CAPÍTULO II**

### **2. NACIONALIDAD SHUAR**

#### **2.1 RESEÑA HISTÓRICA**

Los Shuar en Latinoamérica es considerada uno de las 3 más guerreros y conocidos por el rito de la reducción de la cabeza de sus enemigos, conocido como Tsantsa a fin de poder preservarla; han sido generalmente conocidos en forma despectiva como Jíbaros o salvajes; Shuar que significa, gente persona. Los temibles “jíbaros” dominaron la selva amazónica hasta finalizar el siglo XIX, predominantemente en las provincias de Morona Santiago y Zamora Chinchipe, no fueron sometidos por los colonizadores. La llegada de la misión Salesiana, que cobró fuerza a partir de 1930, provocó la nuclearización de los asentamientos y nuevas formas de organización que culminaron con el establecimiento de la Federación Shuar en 1964. Los misioneros Salesianos,

iniciaron el proceso de cristianizar a los shuar, durante varios años, y los primeros misioneros fueron prendidos de los temidos guerreros, aunque la historia occidental no señala cuántos misioneros murieron en manos de estos legendarios indígenas, transformados en Tsantsas.

El proceso misional estuvo acompañado del proceso colonizador, con variantes auspiciadas por el mismo estado que buscaban la “civilización” de la región y la asimilación a la sociedad nacional de los grupos indígenas. Los nuevos asentamientos de colonos fragmentaron al territorio Shuar y demandaron servicios religiosos, lo cual condujo a la creación de las misiones en Méndez y Macas en 1914 y 1924 respectivamente. La mayoría de asentamientos de colonos se localiza en los valles del Upano y Zamora, factor que ha incidido en una frecuencia alta de bilingüismo en los centros shuar de esta área y en su pérdida progresiva del lenguaje en actividades ceremoniales y rituales. Aunque estos factores no han sido estudiados aún a profundidad, se estima que en el trans-kutukú, cordillera que divide al territorio Shuar, y en donde la colonización es mínima, se conservan de mejor manera los usos y géneros tradicionales del idioma. En la actualidad la población Shuar se estima en alrededor de 110.000 habitantes que se asientan predominantemente en las provincias de Morona Santiago, Zamora Chinchipe y sur de Pastaza (territorio ancestral); así como en algunos sectores de las provincias de Orellana y Sucumbíos a donde han migrado en las últimas décadas.



Los Shuar fueron dejando su lado guerrero tenuemente y sometiéndose a la pacificación impuesta por los misioneros; en ese proceso varios Shuar continuaron huyendo hacia el sur, que fueron expandiéndose en comunidades inmersas en diferentes zonas de Amazonía del Ecuador, en las provincias de Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, hasta el territorio que hoy corresponde al Perú.

### **2.1.1 Idioma**

Lengua materna, es el Shuar perteneciente a la Familia Lingüística Jivaroana según la clasificación estudiada por Karsten. Para su interacción con la sociedad nacional, emplean el castellano como segunda lengua. Actualmente se puede ver, la pérdida del uso del Shuar en las comunidades, como consecuencia de la influencia de la sociedad nacional a través de la escuela y de los medios masivos de información, los mismos que imponen cada vez más, el uso del castellano como lengua dominante.

### **2.1.2 Ubicación geográfica, territorio y población**

Son aproximadamente 45.000 personas en total que habitan en las cuencas del río Santiago, Morona y Pastaza. Ocupan el Este de la Provincia de Zamora y Morona Santiago y el Sur de la Provincia de Pastaza. “La Nacionalidad Shuar inicialmente se encontraba asentada, en los territorios que hoy corresponde a la provincia de Morona Santiago, para luego extenderse al resto del territorio amazónico, y se encuentran además en las provincias de Napo, Pastaza y Zamora Chinchipe. En Pastaza, los indígenas Shuar están

agrupados actualmente, según la Federación de la Nacionalidad Shuar de Pastaza, Fenashp, en: 28 comunidades pertenecientes a tres asociaciones: Pupunás, Pastaza y Charip, con una población total de a 5.500 habitantes, (2001) en un territorio aproximado de 300 mil hectáreas hasta la frontera con Perú.

Las comunidades Shuar, en Pastaza son: Chapints, Unt Pastaza, Shaka, Kumai, Kuakaash, San Pedro, Kawa, San José, Numak, Paipuich, Jampis, San Rafael, Shakap, Sharup, San Miguel, Timias, Yantana, Peas, Nayumentsa, Kapar, Tesaraku, Uwijint, Nankauk, Yuu, Consuelo y Sake; todas estas comunidades se ubican al interior de la vía Puyo-Macas y en las riberas del río Pastaza, al sur. Su territorio está delimitado por el número de familias que conforman y es reconocido por las autoridades.

### **2.1.3 Organización**

Hasta hace poco la Nacionalidad Shuar, solo estaba integrada y organizada en dos grandes agrupaciones: la Federación Interprovincial del Pueblo Shuar del Ecuador, FIPSE, con sede en Macuma, y la Federación Indígena de Centros Shuar, Ficsh, con sede en Sucúa, ambas en Morona Santiago mismas, que representaban al mayor número de indígenas Shuar, pues el 65% de su población se encuentra en la provincia de Morona Santiago y, el otro 35% entre las provincias de Zamora Chinchipe y Pastaza. Es así que con fecha 21 de junio del 2000 se crea la Federación de la Nacionalidad Shuar de Pastaza, Fenashp, reconocida legalmente mediante Acuerdo Ministerial 21-86 por parte del Ministerio de Bienestar Social, el 16 de febrero del 2001. La Fenashp, se

convierte, actualmente, en el único organismo representativo de los Shuar de Pastaza

#### **2.1.4 Los Shuar en Pastaza**

En Pastaza su presencia están en los ríos Copataza y Pastaza y en los márgenes de la carretera Musullacta Rio Pastaza agrupados en centros y asociaciones tales como: Nacantayu ,Pupunaz, Chapintza, San Carlos, etc.

Todos ellos pertenecen a la federación Shuar de Pastaza FENASH. Antiguamente eran conocidos como reductores de cabeza por la famosa práctica de la Tsantsa. También era normal y aceptado culturalmente que tengan varias esposas, según la responsabilidad y el poder conseguido por cada hombre. Los Shuar tienen su propia lengua costumbres y tradiciones importantes como la “toma del natem” liderados por el uwishin, su música y danza son llamativas así como su vestimenta, viviendo de la casa y la pesca. Tiene similitud con los Achuar y Shiwiar.

#### **2.1.5 Tradición**

Tradicionalmente el hombre Vestía una falda llamada “Itip” tejida en algodón y teñida con tintes naturales: la mujer, una especie de túnica amarrada en un hombro y ceñida a la cintura por un cordón. En la actualidad es muy común el uso de prendas de modelo occidental. Se complementa el vestido con pintura corporal hecha con achiote.

### **2.1.6 Vivienda**

La casa Shuar es algo más que un lugar para defenderse de las inclemencias del tiempo y resguardo de su familia. La repartición rigurosa del espacio en su interior marca la división y el papel que tienen los dos sexos en la vida y pone de relieve el rol social de cada miembro de la familia. La disposición según el camino del sol también ubica al grupo en un contexto y lo orienta. Este aspecto es tomado en cuenta al momento de sepultar a los cadáveres.

El poste que sostiene la cumbrera del techo desempeña obviamente el papel que le imponen las leyes físicas, pero sobre todo en la cosmovisión Shuar, une la tierra con el cielo el mundo de abajo con el mundo de arriba. Al pie de este poste se guardan las tinajas con la yuca fermentada, base de la alimentación y eje de la vida social; a su alrededor se desarrollan todas las grandes celebraciones Shuar. La mitología está repleta de alusión a estos aspectos. Tampoco se puede pasar por alto que la colocación de la casa en un sitio determinado no es producto de la casualidad, existe una relación de un grupo con la naturaleza (selva, ríos), la subsistencia, (huertas en terrenos fértiles, fuentes) las comunicaciones (posición estratégica caminos).

La vivienda es de forma elíptica, con un espacio interior muy amplio, en él se encuentran dos zonas restrictivas; el “ekent”, área familiar de las mujeres y niños pequeños y el “Tankamash”. Área social de los hijos varones y visitas; la casa Shuar tiene piso de tierra, paredes con tablillas de chonta y techo de hojas de palma.

### **2.1.7 Danza**

Para las fiestas los Shuar cuentan con indumentarias; Cuando ha tomado un baño de aseo aprovechando la saponificación de la raíz de sekemono, especie de jabón natural, viste con el itip mas limpio, terciase sobre el hombro y la espalda de etzatzukapaka, conjunto de gruesas cuentas de semillas llamadas también nupi; en los brazos acondiciona brazaletes de piel de culebra (senda), ciñe al frente con la etzémata, una faja de algodón de franjas y sobre esta la tahuása o tendema, corona de bellísima plumas de diostedé, guacamayo o loro; si el Shuar es joven o soltero acostumbra colocarse para el baile, el Tayukúncchi de estas características. (de las extremidades de las alas sacan un hueso del grosor y forma de un tallo de trigo y un centímetro o más de largo. Para bailar en las fiestas, la mujeres, se pintarreajan el cuerpo, la cara, los brazos y las piernas con zúa y achiote simulando serpientes, arañas o simples trazos geométricos que matizan con el huitopihuí de verde azulado. El pelo y los dientes abrillantan y le dan coloración negrísima gracias al huashumbe.

### **2.1.8 Gastronomía**

Esta nacionalidad goza, en gran parte de su vida de la chicha de yuca, chonta y guineo, mismos que son complementados con carne de yamala, guatusa, yuca, plátano, camote, papachina, aves silvestres; el ayampaco, que contiene la tilapia que es el pescado favorito de su alimentación. Los Shuar basan su alimentación en la yuca, plátano, papachina, frutas silvestres y el producto de la caza y pesca. El ayampaco, alimento preparado en hojas de bijao o shiguango, puede ser de pollo, pescado, palmito, vísceras y hualeques (ranas).

Carnes Silvestres: Carne de sajino, guanta, guatusa, mono, danta, pescado y aves. Para su conservación lo secan a la brasa. Generalmente las preparan en asados y caldos.

### **2.1.9 Fiestas y ritos**

- **La Fiesta de la Chonta:** se celebra cada año en el mes de agosto por la prosperidad conseguida a lo largo de este tiempo, en cuanto a siembra, cosecha y al ciclo vital de las personas.
- **El Rito de la Cascada Sagrada:** tiene una profunda significación en el pueblo Shuar, a través de este rito solicitan al ser supremo Arutam, para que les otorgue poder, energía positiva para su futura sobrevivencia.
- **La celebración del Rito de la Culebra:** Esta práctica cultural se realiza solamente cuando hay mordedura de la culebra, convirtiéndose en una ritualidad que tiene como finalidad, rendir un homenaje por la salvación de la muerte del accidentado y para ahuyentar a las serpientes y evitar futuras mordeduras.
- **Intervención del Uwishin:** es una persona sabia que se dedica a curar a los enfermos y a cuidar a los miembros que integran la comunidad.
- **La Fiesta del Ayahuasca** se celebra en el mes de enero con la caminata a las cascadas y montañas sagradas.

- **La Fiesta de la chonta**, que por lo general se celebra en agosto con danzas autóctonas y la cosecha de la fruta que es transformado en bebida; la Fiesta de Floripondio o wanto.
- **La Tzantza**: es la práctica de la tribu indígena de los Shuar de "reducir cabezas". Este místico procedimiento, hacía que el nativo momificase y conservara las cabezas de sus enemigos.

## **2.2 ESCUELA DE IWIAS**

### **2.2.1 Reseña histórica de la escuela de IWIAS**

Inicialmente se crea la BRIGADA DE SELVA N° 20 “PASTAZA”, en la que por orden del alto mando militar gestionan para que se realice un Curso de formación de Aspirantes a Soldados, expertos en selva y fundamentalmente acoplados a la realidad geográfica de la región amazónica, motivo por el cual se crea el Centro de Instrucción N° 20 (CI-20). Este Centro de instrucción prepara a las tres primeras promociones de soldados “AUCAS” y a los tres Cursos de “SELVA” en los años de (1976, 1977 y 1978).

En el año de 1980 con autorización del alto mando militar y muy motivado el señor CORONEL DE EM. PARAC. GONZALO BARRAGÁN, crea los tres primeros cursos de especialidad denominado en el idioma Shuar “IWIAS”, que quiere decir “DEMONIOS DE LA SELVA”. Soldados que se caracterizan por reunir condiciones que se diferencian de los demás soldados que no son nativos, entre los cuales podemos citar:

Alto espíritu militar, gran capacidad física, profundo sentimiento de pundonor nacional, amor a su territorio que le vio nacer, cabal dominio de la Selva, adaptabilidad a las condiciones climáticas de la selva.

Al constatar la gran capacidad militar de estos soldados, se lleva a cabo otros Cursos similares en el Centro de Instrucción de la 20-BS "PASTAZA", que actualmente lleva el nombre de 17-BS "PASTAZA" dando origen a la formación de una Unidad Especial la COE-17 "IWIA"(Compañía de Operaciones Especiales) Orgánica de la Brigada de Selva No. 17-"PASTAZA".

Cabe destacar que los nativos de la Amazonía han despertado el interés Nacional e Internacional ya sea por sus costumbres milenarias y más aún por su participación relevante en el conflicto del Cenepa con el vecino País del Sur (Perú), en el año de 1995, en donde demostraron los verdaderos valores del soldado "IWIA", así como el dominio del ambiente selvático, lo cual permitió manejar con solvencia y Eficacia, todas las Operaciones de Combate, llevándonos a la consolidación de nuestros objetivos.

La Escuela de "IWIAS" ha venido labrando su gloria y conquistándose el sitio que actualmente ostenta gracias al trabajo, dedicación y esfuerzo de todos sus integrantes y es así como luego del conflicto del Alto Cenepa el Gobierno Nacional le otorga **CUATRO CRUCES DE GUERRA**, por su brillante actuación en defensa de la integridad territorial. Logrando ser la única Unidad que ostenta esta deferencia.



### **2.2.2 Misión**

Formar, perfeccionar y especializar al soldado Amazónico en aspectos táctico militar, técnico, pedagógico y cultural, aprovechando sus capacidades y habilidades étnicas para disponer de un combatiente capaz de cumplir operaciones especiales en la selva.

### **2.2.3 Visión**

Ser una institución líder en la formación integral de los soldados de la región Amazónica, basado en la instrucción profesional del combatiente moderno, con técnicas y tácticas ancestrales de combate, manteniendo su cultura y cosmovisión.

### **2.2.4 Fecha de nacimiento de la escuela de “IWIAS”**

Los inicios de la Escuela de “Iwias” se remontan al año de 1976, fecha en la cual el Centro de Instrucción No. 20 como en ese entonces se denominaba; realiza y gradúa a las tres primeras promociones de soldados “AUCAS”. y a los tres Cursos de “SELVA” en los años de (1976, 1977 y 1978). Posteriormente en el año de 1980 con autorización del mando militar el Sr. CRNL. DE E.M.PARAC. GONZALO BARRAGAN, realiza los primeros cursos de “IWIAS”.

## **2.2.5 Cursos de especialización**

### **2.2.5.1 Instructor (UNUITKIARTIN)**



**Imagen II-I Logotipo del curso de especialización Unuitkiartin de la Escuela de Iwias.**

Proviene de la lengua materna Shuar esta distinción se lo daba a los más ancianos, brujos, o predestinados que vaticinaban el futuro; significa sabio o profesor que traducido al castellano quiere decir Instructor. Capacita física, técnica y psicológicamente al alumno para que instruya tomando en cuenta los factores sociales y culturales de cada uno de los instruidos y los objetivos de la Escuela de “IWIAS” a fin de mejorar el proceso de aprendizaje en cada uno de los cursos de formación, perfeccionamiento y especialización en selva. Este soldado se especializa en técnicas de instrucción, culturas amazónicas y micro planificación a ser ejecutada en los cursos de la escuela de “IWIAS”.

#### 2.2.5.2 Precursor (ÑAUPAK)



Imagen II-II Logotipo del curso de especialización Ñaupak de la Escuela de Iwias.

Proviene de la lengua materna Kychwa que significa que precede, que va adelante, que profesa o enseña doctrinas en selva o acomete agrupaciones que no tendrán razón ni hallarán acogida sino en tiempo venidero, adelante, mañana o avance que traducido al castellano quiere decir precursor. Capacita física, técnica y psicológicamente al alumno para que establezca el enlace entre los medios aéreos y fluviales y el personal de un equipo de combate a fin de aumentar la velocidad en las operaciones de asalto aéreo y las operaciones ribereñas. Este soldado se especializa en la construcción de embarcaciones fluviales de circunstancia, la determinación de helipuertos y cabezas de puente, manejo de motores fuera de borda y rescates desde helicópteros.

### 2.2.5.3 Cazador (WAÑUCHIC)



Imagen II-III Logotipo del curso de especialización Wñuchic de la Escuela de Iwias.

Proviene de la lengua materna Kychwa que equivale a matador o asesino de la selva y que traducido al castellano quiere decir cazador, cabe resaltar que el nativo de la Amazonia por tradición, por herencia milenaria de sus antepasados es apto para la caza y para contrarrestar el ataque de sus adversarios cuando se encuentran en conflicto con otra tribu. Capacita física, técnica y psicológicamente al alumno para que brinde seguridad a un equipo de combate, aumente el volumen de fuego en selva y realice la eliminación selectiva de centinelas, para conquistar y mantener objetivos seleccionados. Este soldado se especializa en tiro de las armas en dotación y en las técnicas ancestrales para ejercer un dominio de la selva y de su escenario, su preocupación también es la supervivencia colectiva.

#### 2.2.5.4 Explorador (TAYUWA)



Imagen II-IV Logotipo del curso de especialización Tayuwa de la Escuela de Iwias.

Su nombre se debe a un ave de nombre “tayo” que habita en las cavernas, especialmente en la Cueva de los Tayos y Chuwitayo, que vive en la completa oscuridad, proviene de la lengua materna Shuar que traducido al castellano quiere decir explorador. Capacita física, técnica y psicológicamente al alumno para guiar a un equipo de combate, seguir huellas y rastros a fin de aumentar la capacidad de movimiento en selva y que estos hombres lleguen al objetivo en las mejores condiciones de empleo. Este soldado se especializa en técnicas de navegación en selva, ríos y cavernas utilizando técnicas y medios ancestrales y las que están establecidas en la doctrina del ejército disponiendo de equipo especial acorde a las exigencias del terreno selvático.

#### **2.2.5.5 Ecólogo (ARUTAM)**



**Imagen II-V Logotipo del curso de especialización Arutam de la Escuela de Iwias.**

Su nombre se debe a uno de los dioses de la selva, de la tradición oral de los Shuar al interpretarlo y hacer un análisis comparativo tenemos que el Arutam también es un Dios Guerrero que lo ven en imagen viva del predicador o tucán (sicuanga), al traducirlo al castellano significa Ecólogo, curandero o doctor que utiliza toda la medicina natural del medio selvático. Capacita física, técnica y psicológicamente al alumno para que brinde primeros auxilios y vigile el uso adecuado de la flora y fauna de la región amazónica a fin de disminuir los efectos del fuego enemigo y las enfermedades tropicales. Este soldado se especializa en el conocimiento, explotación y manejo de la flora y fauna de la región amazónica, especialmente relacionada con medicamentos y venenos que son de aplicación en las operaciones militares.

#### **2.2.6 Ubicación geográfica de la escuela de IWIAS**

La Escuela de IWIAS., desde su inicio y hasta la presente fecha se encuentra ubicada en la Provincia de Pastaza, Cantón Mera, Parroquia de Shell, al Sur occidente de nuestro país; goza de una vegetación y fauna exuberante,

bañada por sus ríos y un clima variado que le hace propicio para el entrenamiento del Soldado IWIA, sus instalaciones están acantonados en la Brigada de Selva 17 Pastaza en las calles Padre Luís Jácome y pasaje S/N, cuya misión es Formar, perfeccionar y especializar al Soldado de la Región Amazónica en los aspectos táctico militar, técnico pedagógico y cultural, aprovechando sus propias capacidades y habilidades étnicas, para disponer de un combatiente capaz de cumplir operaciones especiales en selva, desempeñarse de manera eficiente en base a su funciones inherentes a su grado para satisfacer las necesidades del Ejército, y contribuir a la seguridad y defensa de la nación.

## **2.3 EDUCACION INTERCULTURAL BILINGÜE AMAZONICA**

### **2.3.1 Introducción**

El Ecuador es un país multilingüe pluricultural conformado por pueblos indígenas, población negra y población mestiza. Los pueblos indígenas se encuentran en tres regiones del país: en la costa los awas, chachis, tsachila y eperas; en la Sierra los Kichwas; en la región Amazónica los cofanes, sionas, secoyas sáparas, waos, kichwas, shuar y achuar, mantienen una lengua y cultura propia, y que constituyen una de las riquezas culturales de la nación ecuatoriana, caracterizándose por esta enorme riqueza la educación que se ha ofrecido a los pueblos indígenas ha estado orientada tradicionalmente a promover su asimilación indiscriminada, lo que ha contribuido a limitar su desarrollo socio-cultural y económico. Este tipo de educación, además, ha

fomentado la ruptura de la identidad de los pueblos indígenas, y el desarrollo de las situaciones de racismo perjudiciales para el país, así como la práctica de métodos memorísticos y repetitivos, el material didáctico empleado, y la misma organización de los establecimientos educativos han pedido el desarrollo de la creatividad y la participación de la población indígena en la vida nacional.

Los maestros asignados a las comunidades indígenas desconocen, por lo general, la realidad de la población al igual que su lengua y su cultura siendo ello una causa para el mantenimiento de actitudes y compartimientos negativos que se traducen en el fomento de la desvalorización de la persona.

### **2.3.2 Misión**

Garantizar tanto el acceso como la calidad de la Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato para los habitantes del territorio nacional, mediante la formación integral, holística e inclusiva de niños, niñas, jóvenes y adultos, tomando en cuenta la interculturalidad, la plurinacionalidad, las lenguas ancestrales y el género desde un enfoque de derechos y deberes que fortalezcan el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana.

### **2.3.3 Visión**

Ser un sistema educativo de calidad y calidez, que funcione en el marco de la unidad nacional, de modo descentralizado, bajo un marco jurídico adecuado, que lidere los cambios sociales y el desarrollo cultural y socioeconómico nacional, que responda a la realidad multiétnica y pluricultural, a las



necesidades de desarrollo del país, sobre la base de sus principios, con énfasis en la distribución equitativa de recursos y la participación social ecuánime.

#### **2.3.4 Justificaciones**

El Ecuador plurinacional e intercultural, requiere planificar al respecto de la educación en el contexto de un modo de vida con visión de largo plazo. Esto significa que la educación y el currículo deben estar acorde con las potencialidades naturales y humanas del Ecuador. La educación requiere planificación y ejecución, tomando como referencia los campos económico, político, seguridad alimentaria, salud, y otros, es decir la vida total de la presente y futuras generaciones. La educación no debe enfatizar solo la lectura-escritura, matemáticas, aspectos psicopedagógicos, comunicacionales, socioculturales, epistemológicos, sino un modo de vida en armonía con la naturaleza. Con respecto a las regulaciones administrativas, se encuentra que existe una excesiva rigidez debido a la sobrevaloración de las normas y a la minusvaloración de la persona. Esta situación impide el desarrollo de la persona. En el caso de la población indígena la situación educativa resulta mucho más conflictiva puesto que se suman otros condicionamientos como son el problema cultural, la lengua de educación, las condiciones socio-económicas, la falta de material didáctico en lenguas de las nacionalidades, la imposición de horarios y calendarios inadecuados, y otros

### **2.3.5 Objetivos**

#### **2.3.5.1 Objetivos generales**

- Promover la revalorización personal de la población.
- Elevar y consolidar la calidad de educación intercultural bilingüe.
- Contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de los pueblos indígenas tomando en cuenta sus conocimientos y prácticas sociales;
- Recuperar y fortalecer el uso de las distintas lenguas indígenas en todos los ámbitos de la ciencia y la cultura.
- Buscar los mecanismos para que las lenguas indígenas sean empleadas en los distintos medios de comunicación.
- Desarrollar el sistema de educación intercultural bilingüe en función de la realidad socio-cultural. Lingüística y económica de la población indígena, así como de sus necesidades y expectativas.

#### **2.3.5.2 Objetivos específicos**

- Atender las necesidades psicológicas y socio-culturales de la población indígena;
- Desarrollar actitudes de investigación en los estudiantes en todos los niveles educativos;
- Desarrollar el léxico y la expresión oral y escrita de cada una de las lenguas indígenas;
- Promover la afición, el interés y el gusto por la lectura en la lengua indígena respectiva;

- Estimular la escritura como una necesidad de expresión personal y social;
- Utilizar las lenguas indígenas como medio de comunicación oral y escrito en todas las áreas del conocimiento;
- Incorporar a la educación los conocimientos y características de cada cultura a partir de una investigación sistemática;
- Enseñar español como segunda lengua en el contexto de su cultura y de los esquemas mentales propios de la población hispano hablante;
- Interrelacionar los diferentes niveles educativos y mantener la cohesión entre los distintos grupos de edad;
- Desarrollar propuestas dirigidas a difundir los mecanismos de auto-educación;
- Integrar a miembros de las comunidades indígenas en las distintas etapas y actividades del proceso educativo;
- Establecer un tipo de currículo que integre los aspectos psicológicos académicos y sociales necesarios para el desarrollo integral de la persona.

### **2.3.6 Estrategias**

Para la implementación del modelo de educación intercultural bilingüe y la optimización de su aplicación, se plantean las estrategias, legales, administrativas, sociales y pedagógicas desarrollando los valores éticos, científicos, y lúdicos en las culturas indígenas.

### **2.3.7 Bases curriculares**

El modelo contempla la ejecución de acciones específicas encaminadas a atender las necesidades de la persona, a fortalecer la relación familiar, comunitaria y a desarrollar un currículo apropiado para alcanzar los objetivos y desarrollar las propuestas en base a los actores sociales y aun conjunto de elementos estructurales que forman parte del modelo, Integrando afactores sociales que son los estudiantes, su familia, los miembros de la comunidad con sus organizaciones, lo educadores y los administradores del proceso, tomando en cuenta las necesidades individuales y las sociedades.

### **2.3.8 Conocimientos**

El modelo comprende la reflexión, la investigación, la aplicación, la socialización y la invención en base a los procesos intelectuales y no solamente intelectivos. La investigación constituye uno de los pilares fundamentales del conocimiento por lo que debe ser integrada a los procesos educativos desde los primeros niveles del sistema como parte integrante de la adquisición y administración del conocimiento.

### **2.3.9 Medio ambiente**

Los estudiantes tienen que sentir que son parte del cosmos. La Educación Intercultural Bilingüe supera las visiones teocéntricas y antropocéntricas y se proyecta a una visión cósmica. En este contexto, el Plan de Estado sustentable es el referente fundamental del proceso educativo. Este plan debe tomar como referencia, la comprensión de las relaciones entre el hombre y la naturaleza,

cuidando, conservación y preservación de la naturaleza (control de la contaminación del agua tierra y aire; control de la erosión, forestación, reforestación), y el uso sustentable de los recursos naturales: agua, bosques primarios, páramos, manglares, fauna, flora, y entre otras.

#### **2.3.10 Niveles educativos**

Los niveles educativos serán cumplidos en base a créditos, es decir, en función del aprendizaje de las áreas que se establezcan en el programa de estudios. La aprobación podrá realizarse por unidades de aprendizaje, de esta manera se elimina la pérdida de años por limitaciones en el conocimiento de algunos aspectos del proceso, y se enfrenta el problema de deserción, frustración y sentido de fracaso de la persona por esta causa.

#### **2.3.11 Modalidades**

Las modalidades de la Educación Intercultural Bilingüe se definen en función de las situaciones espacio-temporales y de la capacidad e inclinación de los estudiantes para completar su formación y realizar sus estudios. Ello determina la asistencia regular o temporal a los Centros Educativos. Estas modalidades priorizan la Educación personalizada, científica y creativa a fin de potenciar al máximo las capacidades intelectuales, psicológicas, físicas y artísticas de la persona. Dentro de las modalidades previstas se consideran la presencial, semi\_presencial, auto-educación, virtual.

### 2.3.12 Estructura de la Educación Básica Comunitaria

Este proceso educativo puede estructurarse por niveles o por unidades educativas. En el caso de organizarse por unidades la equivalencia con los niveles será:

No.	UNIDADES	
01	UNIDADES 1 AL 10	Educación Infantil Familiar Comunitario
02	UNIDADES 11 al 15	Desarrollo de Funciones Básicas y Específicas
03	UNIDADES 16 al 32	Alfabetización Bilingüe
04	UNIDADES 33 al 53	Desarrollo de las Destrezas Básicas y Técnicas de Estudio.
05	UNIDADES 54 al 74	Tecnologías Productivas y Orientación vocacional

Tabla II- I Gráfico tabla estructura de la educación Básica comunitaria.

### 2.3.13 Nivel Bachillerato

El bachillerato comprende dos componentes: un grupo de asignaturas comunes, y un grupo de asignatura optativas. Hay dos formas de bachillerato: el bachillerato en ciencias, y el bachillerato técnico con sus respectivas

especializaciones. El bachillerato técnico incluirá también a las artes con las especializaciones a las que hubiere lugar. Su principal objetivo es formar personas con identidad propia, recíprocas, emprendedoras, ávidas de conocimiento ancestral y de otras culturas del mundo, para contribuir a la vida del Estado Plurinacional, desarrollando en las personas, las herramientas intelectuales en diferentes campos del conocimiento para responder a la continuación de su formación académica y profesional, y formar personas que manejen diferentes lenguas y lenguajes para la representación e interpretación de la realidad.

## **CAPÍTULO III**

### **3 DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**

#### **3.1 DEFINICIÓN DE DISEÑO GRÁFICO**

Definimos al diseño gráfico como el proceso de investigación, conceptualización, y creatividad organizada para proyectar coordinadamente el conjunto de elementos produciendo objetos visuales destinados a comunicar mensajes que llamen la atención, a un segmento de mercado representadas mediante cualquier medio y sobre cualquier soporte.

#### **3.2 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRAFICO**

##### **3.2.1 Elementos básicos**

a) **La línea:** Se encuentra formada por una serie de puntos unidos entre sí, sucesivamente, asimilando la trayectoria de la misma, seguida por un punto en movimiento, por lo que tiene mucha energía y dinamismo, ayudando a



organizar la información o puede dirigir el ojo de sus lectores en cuanto a la organización de la disposición, y crear humor y el ritmo de un movimiento. Las líneas pueden organizar la información y los límites en una página. Las líneas verticales u horizontales se pueden también utilizar para dirigir a los lectores.

b) **La forma y el trazo:** Por su trazo las líneas pueden:

- Transportar un humor o una emoción.
- Organizar un diseño.
- Establecer las columnas del texto.
- Crear una textura.
- Crear el movimiento.
- Definir una forma.
- Llamar la atención sobre una palabra.
- Conectar trozos de información en su disposición.
- Capitular una imagen o una palabra.

### **3.2.2 Las forma**

La forma de los objetos y cosas, comunican ideas por si mismos llaman la atención del receptor según la forma elegida, elemento esencial para un buen diseño. Hay tres maneras de que la forma realce su disposición. La primera es sostener interés del lector y no cansarle, rompiendo hacia arriba una página

que contenga mucho texto. La segunda es organizar y separarse, poniendo un fondo colorido a la forma, esto agregará variedad a la página, y la tercera para conducir el ojo del lector con el diseño.

### **3.2.3 La textura como elemento básico**

Aporta al diseño una mirada, una sensación, o una superficie, permitiendo crear una adaptación personalizada de la realidad añadiendo dimensión y riqueza al diseño. Existen tres tipos de textura: táctil, visual y de mosaico o de patrón.

- **Textura táctil:** Superficie rugosa, con relieve, o la de otra más fina. Son todas aquellas perceptibles al tacto.
- **Textura Visual:** Texturas impresas que se parecen a la realidad, como la arena, las piedras, rocas, etc. Algunas que realmente existen y otras que son irreales.
- **Textura mosaico o patrón:** Un patrón o mosaico sería un tipo de textura visual, como una imagen o una línea, del tipo que sea, se repite muchas veces y acaba creando una textura visual, el papel que se utiliza para envolver, en el que se repita la marca o logotipo, es un buen ejemplo del patrón.

### **3.2.4 Espacio**

Es la distancia o el área entre o alrededor de las cosas, cuando se está diseñando debemos pensar donde vamos a colocar todos los elementos y a qué distancia unos de los otros. El tipo de imágenes que colocaremos, la

dimensión de éstas, el texto y lo que habrá alrededor de ellas. Al utilizar espacio en blanco en una composición, el ojo descansa, lograremos una mayor profundidad en nuestro diseño si superponemos un elemento con otro, conseguiremos que sobresalga y destaque del resto de la composición. Los grandes márgenes ayudan a seguir un diseño una de forma más fácil. Si utilizamos un espaciamiento desigual entre los elementos, crearemos una página dinámica.

### 3.3 EL COLOR

El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz, que esta constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo, eso quiere decir que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí, caracterizándose de las siguientes propiedades.

- **Tono:** Matiz o croma es el atributo que diferencia el color y por la cual designamos los colores: verde, violeta, anaranjado.
- **Saturación:** Es la intensidad cromática o pureza de un color, está determinado por la cantidad de luz que un color tiene.
- **Brillo:** Es la cantidad de luz emitida por una fuente lumínica o reflejada por una superficie.
- **Luminosidad:** Es la cantidad de luz reflejada por una superficie en comparación con la reflejada por una superficie blanca en iguales condiciones de iluminación.

### 3.3.1 Psicología del color

El color desprende diferentes expresiones del ambiente, que pueden transmitirnos la sensación de calma, plenitud, alegría, violencia, maldad, etc.

- **El color blanco:** Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. La unidad y de la inocencia, significa paz o rendición.
- **El color Negro:** Símbolo del error, del mal, el misterio y en ocasiones simbólica algo impuro y maligno, la muerte, es la ausencia del color.
- **El color amarillo:** Es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental.
- **El color rojo:** Se lo considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión.
- **El color naranja:** Es un poco más cálido que el amarillo y actúa como estimulante de los tímidos, tristes o linfáticos.
- **El color azul:** Simboliza, la profundidad inmaterial y del frío.
- **Color verde:** Es un color de extremo equilibrio, porque está compuesto por colores de la emoción (amarillo = cálido) y del juicio (azul = frío) y por su situación transicional en el espectro.

### 3.4 TIPOGRAFÍA

Definimos la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra ya sea impresa o digital transmitiendo con cierta habilidad, elegancia y eficacia en las palabras, cada tipografía es el reflejo de una época, por ello la evolución del diseño de las mismas, responde a proyecciones tecnológicas y artísticas.

**Tipo** es igual al modelo o diseño de una letra determinada, y tipografía es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje.

- **Fuente tipográfica:** es la que se define como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes.
- **Familia tipográfica:** en tipografía, significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.
- **Tipografías con serif:** Los tipos de caracteres, pueden incluir adornos en sus extremos o no, estos adornos en sus terminaciones, se denominan serif o serifas.
- **Tipografías sansserif o de palo seco:** Es la tipografía que no contiene estos adornos, comúnmente llamada sanserif o (sin serifas).

### **3.5 SEMÁNTICA.**

#### **3.5.1 Expresiones semánticas**

Realizar un gráfico sobre la base de las premisas semánticas del diseño, implica obtener una gran variedad de posibilidades como solución a determinado problema; cada una de las posibilidades representa una variante de la expresión semántica.

#### **3.5.2 Variantes semánticas**

Las variantes semánticas, de acuerdo con su aspecto figurativo, se clasifican dentro de dos grupos principales:

- **De motivación analógica.** - La primera representa la denotación gráfica o imagen de un sujeto real, conocido dentro del ámbito en el cual se usará y que puede tener la forma de una persona, de un objeto o de un animal. Esta imagen es, por tanto, de tipo icónico y recibe nominalmente el nombre de pictograma. Esta imagen icónica puede abstraerse formalmente, pero nunca debe perder su configuración característica.

Un ejemplo tradicional lo constituye la figura de una flecha, pues conforme transcurre el tiempo se ha simplificado y estilizado, pero sin que pierda su carácter de flecha y su sentido de orientación.

- **De motivación homológica.-** es la representación gráfica de una forma convencional, su configuración puede ser abstracta o geométrica y denota, por consiguiente, formas irreales de invención humana.

Estas formas homológicas tienen un significado arbitrario; como el caso de

cualquier letra del alfabeto o los diversos tipos de señalamientos urbanos.

**3.5.3 Las constantes semánticas:** La semántica integra tres partes importantes para su estudio:

- **El significante** puede ser cualquier gráfico; y se considera como el elemento portador de un concepto.
- **El significado** es el mensaje que contiene un significante; éste debe expresarse en forma clara y fácil, pero también debe traer consigo una serie de connotaciones que complementarán en forma subjetiva el mensaje.
- **La función** es el objetivo para el cual fue diseñado el significante: para señalar, informar, identificar, controlar, etcétera.

A estos tres elementos se les conoce como constantes semánticas, pues siempre trabajan en forma integral y no pueden separarse una de otra; lo cual significa que permanecerán de manera implícita dentro del consorcio funcional del significante.

#### **3.5.4 Tipos de significantes**

Los significantes se clasifican de acuerdo al tipo de motivación gráfica que denoten y de la función que desempeñen:

- a) Significante icónico:** Es el que denota un simple sujeto y tiene un significado directo. Un ejemplo tradicional es la representación gráfica de una manzana y cuyo significado es manzana.
- b) Significante simbólico:** Estos significantes representan una forma real y conocida, pero tiene un significado convencional.

Dentro de este grupo se han clasificado tres tipos principales: los de tipo característico, los de tipo abstracto y los de tipo común o universal.

- **Los de tipo característico:** Son aquellos cuya motivación gráfica denota una figura que recuerda, en cierto modo, la función que desarrolla la empresa que representa. Un ejemplo es la figura de la cabeza de un cocinero, que viene a ser la identidad de un lugar donde sirven comidas; por ejemplo, un restaurante.
- **Los de tipo abstracto:** Tienen un significado completamente arbitrario y son los de formas inventadas, sean denotaciones geométricas, formas abstractas no figurativas o tal vez trazados a base de líneas. Un ejemplo clásico es cualquier letra del alfabeto romano, también muchas señales de tránsito, (el símbolo de prohibido estacionarse); algunas identidades corporativas diseñadas bajo bases erróneas que representan figuras asombrosamente abstractas y, en general, todos los símbolos técnicos.
- **Los significantes:** Universales son también llamados símbolos comunes, por ser mundialmente conocidos. Estos significantes denotan objetos, personas o animales, pero su significado es altamente simbólico y convencional e implica una serie de connotaciones muy complejas. En este grupo se encuentra la cruz del cristianismo, el corazón del amor y del afecto, o la calavera, símbolo de peligro y de muerte.

### 3.5.5 El significado semántico

El significado de un símbolo está relacionado con el mismo símbolo bajo dos aspectos diversos, pero con un objetivo encaminado hacia el mismo fin. El



diseñador toma como premisa un significado al que se le debe dar "forma gráfica". En el segundo caso, el usuario parte de la contemplación de un símbolo del que debe extraer un significado. A este primer significado se le llamará significado semántico para diferenciarlo del significado que aparece posteriormente durante el aspecto pragmático, en el cual el significante estará relacionado con el usuario o intérprete, quien extrae el mensaje portado por el gráfico, que recibirá el nombre del significado pragmático.

El diseñador gráfico debe considerar estos aspectos que son importantes para obtener un mensaje correcto, ya que una figura inapropiada puede cambiar fundamentalmente el significado pretendido. Cuando ya se tiene el significante gráfico y se plantea mejorar su aspecto sensible, debe pensarse cuidadosamente cualquier cambio formal de la figura.

### **3.6 LEYES COMPOSITIVAS**

Según Rudolf Arnheim, una composición desequilibrada parece accidental, transitoria; por lo tanto no es válida. Sus elementos muestran una tendencia a cambiar de lugar o de forma para alcanzar un estado que concuerde mejor con la estructura total. La armonía y el equilibrio permiten distribuir las masas y los pasos sobre la superficie del soporte de tal manera que las leyes compositivas son:

- **Simetría axial:** Los elementos se distribuyen a ambos lados de un eje imaginario situado en la mitad del soporte.

- **Simetría radial:** En la simetría radial existen varios ejes, todos ellos parten de un punto situado en el centro de la obra, y las figuras representadas están regularmente dispuestas en relación a cada uno de los ejes.
- **Ley de la balanza:** El esquema compositivo resultante es semejante a la figura de una balanza de cuyos extremos penden dos platillos.
- **Ley de composición de masas:** No se basa en la simetría, sino que se fundamenta en el equilibrio de los pesos visuales.
- **Uniformidad de masas:** Cuando la obra está formada por un conjunto de elementos iguales (homogeneidad). La igualdad de los elementos no implica que tengan la misma forma, el mismo color, o idéntica textura.
- **Sección aurea:** Es una fórmula matemática que permite dividir un todo en partes proporcionalmente armónicas de gran belleza y elegancia visual.
- **Abstracción:** Es la representación simplificada de ideas, conceptos, pensamientos y sentimientos en donde la función de la imagen es restituir la impresión visual de algo real, con menor grado de realidad reproductiva.
- **Abstracción orgánica:** Es la representación simplificada de seres vivos y objetos inanimados orgánicos, es decir los que se hallan en la naturaleza.
- **Abstracción inorgánica:** Es la representación simplificada de objetos inanimados que no son parte de la naturaleza, es decir de objetos creados por el hombre.

### 3.7 SINTÁCTICA

La sintáctica es el estudio de la relación de los significantes entre sí y la relación que guardan con su propia estructura. De acuerdo con estos dos

aspectos perfectamente diferenciados, se ha hecho una división en el estudio de la sintáctica para su mejor comprensión y aprovechamiento:

- ***La estructura formal.-*** Estudio de los elementos visuales que integran la figura o forma de los significantes.
- ***La estructura relacional.-*** Es el estudio de las relaciones que hay entre los significantes, como parte de un sistema de comunicación.

### **3.7.1 Áreas sintácticas de los gráficos**

Al quedar dentro del ámbito del diseño gráfico, las dos áreas de estudio de la sintáctica generan a su vez dos importantes campos de estudio que actúan como complemento de los ya mencionados. Estas dos nuevas áreas son las siguientes:

- ***La estructura armónica.-*** Es el estudio de la estética y sus leyes de percepción, donde su objetivo principal es la estructuración armónica de las formas.
- ***Sistemas visuales de comunicación.-*** Es el estudio del funcionamiento de las normas de visibilidad. Su objetivo principal está dirigido a la normalización en el uso adecuado de los sistemas de información gráfica.

### **3.7.2 Las estructuras sintácticas**

El concepto de estructura es equivalente a la combinación de varios elementos que se integran para dar forma tangible (gráficamente) a una idea o concepto, bajo una finalidad predeterminada.

Cada lenguaje tiene sus propias reglas de estructuración y sus propias limitaciones con las cuales conforma cadenas de signos o símbolos para lograr un mensaje coherente.

### 3.7.3 Valores sintácticos de la expresión visual

Los valores expresivos de la sintáctica son aquellos elementos que se manejan dentro de un contexto visual, con el fin de obtener una imagen armónica. Los valores expresivos de la sintáctica son los siguientes:

- **El punto:** Es la unidad mínima de expresión.
- **La línea:** Es la sucesión de puntos, que integran una parte estructural de la forma.
- **El contorno:** Es la integración total de la forma.
- **La dirección:** Es el factor de canalización del movimiento visual.
- **El tono:** Es la graduación controlada de la luz.
- **El color:** Es el elemento emotivo de la expresión visual.
- **La textura:** Tenemos las ópticas, carácter superficial. Y las apticas, que es el carácter superficial.
- **La proporción:** Es la relación adecuada, en escala, del contorno de una forma.
- **La dimensión:** Es el tamaño adecuado de una figura en relación con otra.
- **El movimiento:** Es el dinamismo que hay en la expresión gráfica de una forma.

### 3.7.4 Los procedimientos de estructuración sintáctica

Hay dos tipos de procedimientos de estructuración sintáctica, que se indican a continuación.

- **Los procedimientos sistemáticos:** Los procedimientos sistemáticos son los que integran un sistema mediante el cual se establece una comunicación estable y constante con base en símbolos. Un ejemplo los sistemas de señalamientos de una ciudad, los cuales conforman códigos simbólicos perfectamente definidos y de uso común a nivel internacional.
- **Los procedimientos asistemáticos:** Son los que integran sistemas de comunicación que utilizan figuras, signos y símbolos, pero que carecen de un significado preestablecido y dependerán estrictamente de la forma en que se utilicen. Por ejemplo, con los carteles en donde puede variar el color sin alterar significativamente su mensaje, así como la alteración del orden, tamaño y ubicación de los signos tipográficos; se puede cambiar también el tipo de composición y, por ende, su atractivo visual, pero nominalmente conservará el mismo mensaje.

### 3.7.5 El espacio tridimensional

Una superficie de mayor o menor tamaño establecerá en primer término el campo visual, superficie plana donde debe ser trazada una imagen. Dentro de ese campo visual ejercerán su influencia las fuerzas de atracción visual, que en forma completamente subjetiva actúan sobre dicha superficie. Las fuerzas que actúan en el campo visual son capaces de hacernos actuar involuntariamente;

ellas evitan que un significante se sienta "flotando" en una superficie, ya que "jalan" al significante hacia un lugar concreto dentro de varias posibilidades, generalmente hacia el centro natural del espacio o hacia las esquinas o ángulos que conforman los bordes del papel.

### **3.8 LA COMPOSICIÓN GRÁFICA**

Podemos definir el diseño de una composición gráfica como la adecuación de distintos elementos gráficos previamente seleccionados dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que todos ellos puedan aportar un significado a la misma, consiguiendo el conjunto transmitir un mensaje claro al espectador. El diseño gráfico ha de tener en cuenta los aspectos psicológicos de la percepción humana y las significaciones culturales que pueden tener ciertos elementos, eligiendo éstos de forma que cada uno de ellos tenga un porqué en la composición y buscando un equilibrio lógico entre las sensaciones visuales y la información ofrecida.

#### **3.8.1 Composición dinámica**

La dinámica visual se expresa sintácticamente en un equilibrio asimétrico, en cambio la simetría, gran logro medieval, está basada en un equilibrio estático sobre un eje central, por lo tanto: la composición asimétrica es dinámica y la composición simétrica es estática. La relación estática de un elemento gráfico con otro no es deseable, puesto que provocará una monotonía visual que se sale del contexto a que está habituado el hombre actual.

### 3.8.2 Retícula compositiva

Es una estructura en dos dimensiones hecha de líneas verticales y horizontales utilizada para estructurar el contenido, sirve como una armazón para organizar textos, imágenes o videos de una forma racional y fácil de visualizar. Se constituye en una herramienta muy útil que nos puede asegurar mayor equilibrio en nuestra composición al momento de diseñar.

## 3.9 CATEGORÍAS COMPOSITIVAS

a) **Dirección:** La dirección de una forma depende como está relacionada con el observador, y con la orientación que dicha forma con respecto al marco que la contiene o con otras formas cercanas.

b) **Ritmo:** Es la forma secuencial en la que se combinan entre si los distintos elementos de una composición, esta categoría se encuentra comúnmente dentro de las composiciones modulares. Dentro de los principales tipos de ritmos podemos identificar los siguientes:

- **Ritmo lineal:** Se forma por medio de las combinaciones entre líneas rectas y curvas.
- **Ritmo formal:** Se logra por medio de la alternancia entre las formas a utilizar dentro de la composición.
- **Ritmo cromático:** Se consigue alternando colores, recurriendo al grado de saturación y a la facultad de distinguir entre fríos y cálidos.
- **Ritmo continuo:** Se denomina así al ritmo en el cuál se reitera sucesivamente una misma forma.

- **Ritmo simple alterno:** Se logra repitiendo sucesivamente la misma forma, dándole a cada una de sus repeticiones, una variante posicional o de orientación con respecto al plano., se debe tomar en cuenta que para que haya ritmo es necesario que las alternancias posicionales se den bajo un orden determinado.
  - **Ritmo compuesto alterno:** Se conforma mediante la repetición alternada y secuencial de dos o más formas, entre dichas formas suele haber un espacio que las separa una de otras, a este espacio se denomina intervalo.
  - **Ritmo creciente y decreciente:** Se da por las variaciones de tamaño de las formas, si el tamaño aumenta se denomina creciente, y decreciente si el tamaño disminuye, esto se considera según la orientación de lectura que se utilice en el entorno dentro del cual se debe presentar la composición.
- c) **Equilibrio:** El equilibrio consiste en lograr distribuir todos los elementos del diseño de tal manera que en todos los sectores del plano sobre el que se diseñe exista un adecuado peso visual. Existen dos tipos de equilibrio visual.
- **Equilibrio formal o simétrico:** Es aquel que se da a partir de un centro óptico, a partir del cual se distribuyen de igual manera los pesos a ambos lados de la composición en base a la simetría; al utilizar este tipo de equilibrio se consigue una disposición armónica de todos los elementos, sin embargo la composición resultante es un tanto estática.
  - **Equilibrio informal o asimétrico:** Este tipo de equilibrio posee más fuerza gráfica, se basa en una asimetría intencionada, y se logra contrastando los pesos visuales por medio de variaciones de tamaño, color o forma.



d) **Simetría:** La simetría, es la disposición de las distintas partes de un todo de forma ordenada y con mutua correspondencia, que genera una forma proporcionada y equilibrada.

- **Simetría especular:** Se trata de toda simetría en la que a ambos lados del eje en cualquier sentido en que esté el mismo, los elementos son idénticos y tienen posiciones iguales de manera reflejado con respecto a los objetos del otro lado del eje.
- **Simetría matemática:** Se evidencia el uso matemático con respecto a la armonía de posición de una forma de acuerdo a un eje ubicado en la mitad de la forma.
- **Simetría reflejada o axial:** En este tipo de simetría se representa la armonía de posición de dos formas con respecto a un eje que está ubicada fuera de la forma.
- **Simetría rotativa:** Se forma por medio de la armonía de las posiciones de las formas con respecto a un punto fuera de ellas.
- **Simetría dilatada:** Es la simetría por dilatación de la aplicación de una forma.

e) **Textura:** La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana y puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista.

f) **Movimiento:** Es uno de los elementos visuales que implica y dota de más fuerza. Realmente solo está implícito en ciertos elementos, aunque existen técnicas capaces de engañar el ojo. La impresión de movimiento en aquellas

expresiones visuales estáticas es más difícil de conseguir, pero termina derivando de nuestra experiencia de movimiento de la realidad.

g) **Tamaño:** Es la magnitud de la forma, puede ser real o aparente, mayor o menor dimensión de una cosa.

h) **Escala:** Es la relación proporcional entre objetos, en una representación del mismo. Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificarse unos a otros, este proceso se llama escala. La escala se utiliza en planos y mapas para la representación de una medición proporcional real.

i) **Proporción:** La proporción es la relación entre dos partes de un todo, y este es un concepto, que no podemos olvidar a la hora de diseñar. La proporción es una importante variante que influye en el modo en el que percibimos las cosas. Las formas angulares, alargadas y las formas oblongas (dominantes en el período barroco) amplían el campo de visión, con lo que dan la impresión de captar más una escena particular, creando una estética dominante.

### 3.10 TÉCNICAS VISUALES.

Constituyen una amplia paleta de medios para la expresión visual del contenido, se presentan en forma de dipolos, es decir, por medio de dos conceptos contrarios y complementarios a la vez. Por la gran relación y cantidad de similitudes que existen entre varias técnicas, resulta imposible definir la totalidad de técnicas existentes, ni la definición exacta de cada una de ellas, es así que la definición y uso que cada compositor de estas, va en función primordialmente a la interpretación que el autor de la composición de a

las mencionadas reglas. Las principales pares de técnicas que se pueden establecer son:

- **Equilibrio – inestabilidad:** El equilibrio se basa en el funcionamiento de la percepción humana y en la necesidad de equilibrio, que se manifiesta tanto en el diseño como en la reacción ante una declaración visual, este se basa en un centro de gravedad situado en el medio de dos pesos visuales, que mediante el uso adecuado de leyes y categorías compositivas, se ven similares entre sí.

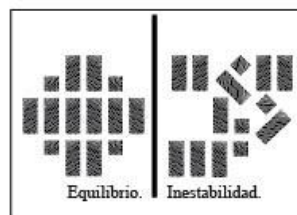


Imagen III-VI Equilibrio-Inestabilidad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Simetría – asimetría:** Estas se basan en las dos formas de representar el equilibrio: La simetría que es cuando en el equilibrio se puede establecer un eje invisible a cuyos lados las imágenes son iguales o similares y se disponen a manera de reflejo. Su opuesto, la asimetría, logra el equilibrio de los pesos visuales por medio de la correcta disposición de elementos y pesos visuales, sin disponerlos en torno a un eje.

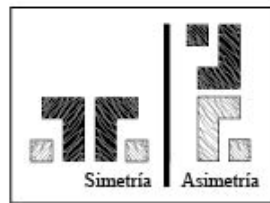


Imagen III-VII Gráfico Simetría – Asimetría. Fuente: scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Regularidad – irregularidad:** La regularidad consiste en dar uniformidad a los elementos de la composición, y lograr un orden basado en un principio o método, y sin realizar variaciones respecto a este. Su opuesto, la irregularidad busca destacar lo inesperado, y no se ajusta a ningún plan predecible.



Imagen III-VIII Gráfico Regularidad-Irregularidad. Fuente: scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Simplicidad – complejidad:** La simplicidad representa el orden como la presencia de unidades simples y elementales, es decir tiene carácter muy directo. Su opuesto es la Complejidad, que busca el orden mediante unidades mas elaboradas dentro de la composición, dando un carácter más extenso y detallado, y a la vez más difícil de descifrar instantáneamente.

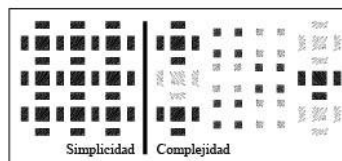


Imagen III-IX Gráfico Simplicidad-Complejidad. Fuente: scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Unidad – fragmentación:** La unidad se trata de lograr que los elementos de la composición sean parte de una totalidad, es decir que todos los signos combinados conformen una especie de nuevo signo más grande. El contrario de esta es la fragmentación, que da logra que los elementos se dispongan de manera independiente, pero que tengan relación entre si dentro del significado de la composición.

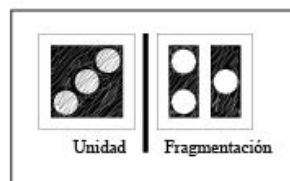


Imagen III-X Gráfico Unidad-Fragmentación.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Economía – profusión:** La economía se trata de componer con unidades mínimas para transmitir el mensaje. Su oposición es la profusión, la cual tiende a incluir adiciones al diseño básico para hacerlo más extenso.

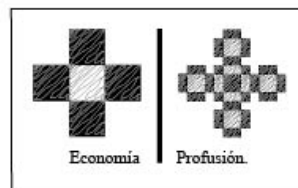


Imagen III-XI Gráfico Economía-Profusión.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Reticencia – exageración:** La reticencia busca transmitir el mensaje completo con la mínima utilización posible de elementos, y provocar una gran reacción en el receptor. La exageración por su parte expresa la idea original con añadidos, para intensificarla.

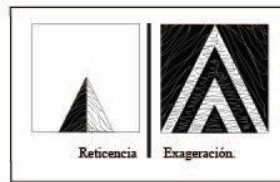


Imagen III-XII Gráfico Reticencia-Exageración. Fuente: [scribd.com/doc/técnicas visuales](https://scribd.com/doc/técnicas-visuales).

- **Predictibilidad – espontaneidad:** La predictibilidad utiliza un orden muy convencional, que mediante la experiencia, observación o razón o la observación, y principalmente mediante el uso más mínimo posible de elementos, permite al observador prever de antemano lo que será el mensaje total. Por otro lado se le opone la espontaneidad, que se caracteriza por una aparente carencia de plan compositivo, sin embargo esta técnica puede lograr efectos muy emotivos e impulsivos.



Imagen III-XIII Gráfico Predictibilidad-Espontaneidad. Fuente: [scribd.com/doc/técnicas visuales](https://scribd.com/doc/técnicas-visuales).

- **Actividad – pasividad:** La actividad busca reflejar movimiento dentro de una composición, mediante la representación o sugestión de este. Su opuesto la pasividad, en cambio refleja una composición estática, logrando así un equilibrio bastante sobrio y moderado.

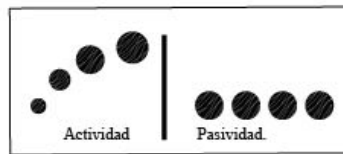


Imagen III-XIV Actividad-Pasividad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Sutileza – audacia:** La sutileza busca una distinción muy afinada es decir no muy obvia. Por su parte, su opuesto la audacia, destaca el mensaje de manera muy obvia.

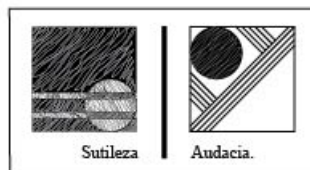


Imagen III-XV Gráfico Sutileza-Audacia.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Neutralidad – acento:** La neutralidad consiste en dar a la composición, un tono poco provocador mediante los elementos, es decir que estos no desentonen unos de otros. Por su parte el acento consiste en destacar ciertos aspectos o elementos de la composición mediante la asignación a estos de ciertas características que los destaquen.

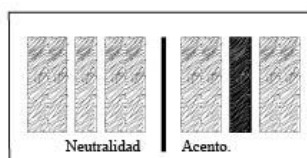


Imagen III-XVI Gráfico Neutralidad-Acento.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Transparencia – opacidad:** La transparencia implica algún elemento a través del cual se puede ver, o algún elemento que denote este hecho. Su

opuesto la opacidad, implica que hay elementos que impiden ver en totalidad los que están tras este.

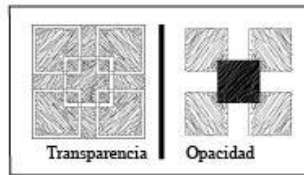


Imagen III-XVII Gráfico Transparencia-Opacidad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Coherencia – variación:** La coherencia se caracteriza por la uniformidad de las unidades que componen la composición. En cambio la variación permite dar a la composición más diversidad de elementos, pero estos deben estar en función a uno dominante.

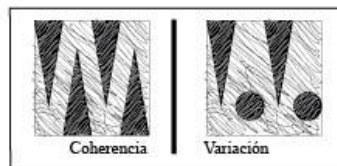


Imagen III-XVIII Gráfico Coherencia-Variación.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Realismo – distorsión:** El realismo trata de reproducir una imagen lo más similar posible a como el ojo ve la real, en diseño se usa para esto técnicas artísticas y fotografía. La distorsión se basa en variar las imágenes realistas, para modificar de este modo su contexto.



Imagen III-XIX Gráfico Realismo-Distorsión.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.



- **Plana – profunda:** Plana se denomina a toda composición carente de perspectiva, al contrario profundo se denomina a aquellas composiciones en que se nota claramente uso de perspectiva.

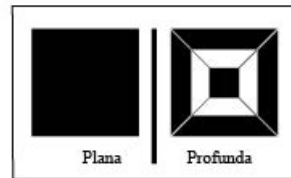


Imagen III-XX Gráfico Plana-Profunda.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Singularidad – yuxtaposición:** La singularidad concentra la composición en un tema aislado e independiente, transmitiendo un énfasis específico. Por otro lado, la Yuxtaposición expresa la interacción entre mínimo 2 estímulos visuales.

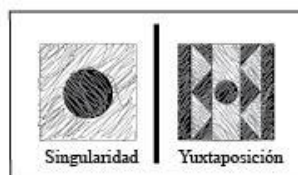


Imagen III-XXI Gráfico Singularidad-Yuxtaposición.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Secuencialidad – aleatoriedad:** La secuencialidad presenta rítmica y ordenadamente los elementos. Por su parte la aleatoriedad da a la composición la apariencia de falta de un plan de composición, y da la sensación que la disposición de los elementos es accidental.

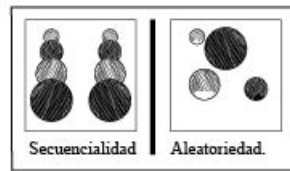


Imagen III-XXII Gráfico Secuencialidad-Aleatoriedad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Agudeza – difusividad:** La agudeza usa un contorno muy simple y preciso en la composición, de tal manera que el mensaje final es muy claro, y resulta fácil de interpretar. La Difusividad por lo contrario, busca dar a la composición más ambiente y emocionalidad.



Imagen III-XXIII Gráfico Agudeza-Difusividad. Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

- **Continuidad – episodicidad:** La continuidad se trata de una serie de elementos visuales que se ven conectados entre sí por su apariencia y significancia. Su contrario la Episodicidad, está formada por elementos que no tienen ninguna conexión entre sí, o con conexiones muy débiles, destacando el valor individual de cada elemento sin desentonar con el significado global de la composición.

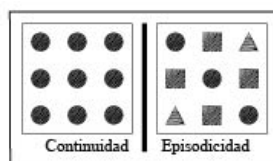


Imagen III-XXIV Gráfico Continuidad-Episodicidad.Fuente:scribd.com/doc/técnicas visuales.

### **3.11 DISEÑO MULTIMEDIA**

El término multimedia se utiliza para referirse al uso de diversos medios para transmitir, administrar o presentar información, que pueden ser texto, imágenes, audio, video, animación, entre otros, permitiendo enriquecer la experiencia del usuario o receptor, logrando la asimilación más fácil y rápida de la información presentada. Esta posibilidad de tomar un papel activo frente a la información se denomina Multimedia Interactiva, que dicho en otras palabras es cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

#### **3.11.1 Historia del multimedia**

Las raíces del término "multimedios" anteceden al computador, y con la llegada del microprocesador los instrumentos empleados en diversas disciplinas de comunicación se volvieron programables; era entonces posible almacenar diversas combinaciones de ajustes y recuperarlas bajo demanda, facilitando el proceso de producción correspondiente, logrando que la misma tecnología haga posible que los dispositivos se controlaran unos a otros más íntimamente, y sincronizar con mayor precisión sus partes respectivas de la producción.

#### **3.11.2 Aplicación de la multimedia**

Es conveniente utilizar multimedia cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo, mejorando la retención de la

información presentada. El multimedia se aplicado en diversos mundos laborales como:

- **Multimedia en los Negocios:** Aplicaciones dentro de las mismas empresas y por terceros para hacer que los negocios.
- **Multimedia en las Escuelas:** Proceso de aprendizaje y enseñanza en escuelas del milenio.
- **Multimedia en el hogar:** A través de los televisores o monitores con facilidades interactivas.
- **Multimedia en lugares públicos:** Trabajan las 24 horas, aun a medianoche, cuando la ayuda humana está fuera de servicio.
- **Realidad Virtual:** Ciberespacio que está hecho de miles de objetos geométricos dibujados en un espacio tridimensional: entre más objetos y más puntos describan los objetos, mayor será la resolución y su visión será más realista.

**3.11.3 Tipos de archivos multimedia:** Entre los tipos tenemos:

- Archivos en formato ASF (.asf). Contiene distintos elementos, como vídeo, audio, comandos de script, HTML y metadatos, y se pueden codificar con cualquier códec.
- Archivos de audio de Windows Media (.wma): Son archivos de audio.
- Archivos de vídeo de Windows Media (.wma): son archivos de vídeo.

- Archivos MP3 (.mp3). Archivos multimedia digitales usan el formato de audio MPEG.
- Archivos JPEG (.jpeg o .jpg). Son archivos de imagen.
- Archivos de información multidifusión (.nsc). Se usan para definir las propiedades de una secuencia de multidifusión en un reproductor.
- Archivos de lista de reproducción del lado cliente (.asx, .wax y .wvx). Se usan como listas de reproducción en el lado cliente y como redirectores de cliente por el servidor.
- Archivos de lista de reproducción del lado servidor (.wsx). Se usan como listas de reproducción del lado servidor. Pueden contener combinaciones de archivos de audio, vídeo e imagen.

#### **3.11.4 Hipermedia y Multimedia**

Multimedia la combinación de texto, gráficos y audio en un solo conjunto o presentación, se convierte en multimedia interactiva cuando le da al usuario control sobre la información que ve y el orden en que la ve. Multimedia interactiva se convierte en hipermedia cuando su diseñador proporciona una estructura de elementos y grados a través de la cual el usuario puede navegar e interactuar, esto empezó a utilizar cuando al hipertexto se le incluyeron otros lenguajes distintos al textual, los lenguajes sonoro y visual.

#### **3.11.5 Producción multimedia**

La producción es la fase en la que el proyecto de multimedia se genera, y durante esta fase enfrentará tareas de organización importante y permanente,

para poder empezar con el pie derecho, y con buena organización manteniendo una administración detallada de todo el proceso de construcción. Antes de comenzar un proyecto multimedia, es importante verificar el equipo y programas de desarrollo, así como revisar las instalaciones organizacionales y administrativas.

- **Definición del proyecto:** Debemos Analizar y Recopilar la información (Visual, gráficas, textos, etc.), conocer la audiencia, para posteriormente Planificar la confección presupuesto, seleccionar el grupo de trabajo, establecer competencias, planificar pruebas y distribuciones de tareas y tiempos, planificar y desarrollar un plan de proyecto, y los objetivos Determinando los generales y específicos.
- **Desarrollo de la estructura del proyecto multimedia:** Dentro de la estructura del proyecto tenemos que planificar los contenidos, crear cronología e implementar, para luego desarrollar la Plataforma interactiva, haciendo un mapa de enlaces (organigrama), comprobando la organización (personal interno o externo), estableciendo niveles, determinando interactividad y determinar la navegación. Y Los Frames, que establece vínculos e interacciones y comprobar la navegación.
- **Diseño visual:** En esta parte del proyecto tenemos la creación de contenidos, desarrollar conceptos, presentar e implementar los diseños; la confirmación al crear el producto multimedia y frames usando un software específico, establecer enlaces y vínculos, comprobando su funcionalidad,

establecer la interactividad y la navegación, estableciendo vínculos e interacciones y crear manual de estilo.

- **Producción:** Para la producción debemos realizar la preparación creando directrices, control evaluativo del estado del proyecto, implementación y optimización de archivos, para luego construir, fragmentar y optimizar, crear frames, automatización de tareas, crear las páginas del sitio, programar. Luego las pruebas, creando un plan de calidad, analizar los fallos, solventar fallos y comprobaciones finales por áreas.
- **Trabajar con clientes:** Asegurar de que la organización del proyecto incluya un sistema para facilitar la comunicación entre el desarrollador y el cliente. Administrar la producción de tal forma que el cliente siempre esté informado y apruebe formalmente los gráficos y otros elementos a medida que se construyen. Y que el cliente sea capaz de revisar el trabajo fácilmente.
- **Monitoreo:** Establecer un método para dar seguimiento a la recepción del material que va a incorporar al proyecto multimedia. Desarrollar una convención específica para dar nombre a los archivos para la estructura del proyecto. Almacenar los archivos en directorios o carpetas con nombres lógicos. El control de versión de los archivos (es decir, el seguimiento de los cambios de edición) es de una importancia crítica, en especial en grandes proyectos.
- **Acceso al código:** Insertar una frase de derechos de autor en el proyecto, pero el código, trucos y técnicas de programación quedan a disposición de otros para su estudio, aprendizaje y ajuste.

### **3.11.6 Interactividad**

Se entiende por interactividad el control, más o menos parcial, de los usuarios sobre la presentación de la información en los documentos multimedia. Las interactividad nos remiten a la posibilidad que ofrece los multimedia para que los usuarios establezcan un diálogo con la máquina.

### **3.11.7 Usabilidad**

La usabilidad mejora la productividad de los usuarios e incrementa su moral, reduce costes de formación y de documentación y permite, por ejemplo, aumentar cuota de mercado. La funcionalidad y la legibilidades fundamental a través de un sólido patrón de unidades modulares que compartan la misma retícula base, es decir es conveniente realizar los primeros planteamientos gráficos y que ello se convierta en plantilla que se repita sin problemas a través del producto multimedia.

### **3.11.8 Elementos básicos**

- **Texto:** Los textos que aparecerán en la aplicación deberán utilizar la menor cantidad de palabras en los textos, y los tamaños y estilos de letras deben resaltar palabras, dar importancia y diferenciar los subtítulos y títulos del resto del texto.
- **Hipertexto:** El texto puede llamarse hipertexto porque las palabras, secciones e ideas están vinculadas, y el usuario puede navegar a través de él en forma no lineal, rápida e intuitivamente.



- **Estructura:** Dos palabras de moda que se utilizan a menudo en los sistemas de hipertexto son vínculo (link) y nodo. Los vínculos son las guías de navegación y los menús; los nodos son temas disponibles, documentos, mensajes y elementos de contenido.
- **Herramientas de hipertexto:** Los sistemas de hipertexto se utilizan para la autoedición y los trabajos de referencia, documentación técnica, cursos educativos, kioscos interactivos, catálogos electrónicos, novelas interactivas y bases de datos de texto e imágenes.
- **Diseño de interfaz:** La interfaz es la herramienta de comunicación de la aplicación con el usuario, la que ofrece los medios para interactuar; es todo lo que ve, oye y percibe el usuario. La interfaz debe ser funcional y, a la vez, estéticamente agradable y servir como guía intuitiva de acceso para el usuario.

### 3.11.9 Estructuras de Información

Podemos distinguir diversas modalidades de organizar la información en una aplicación multimedia, a pesar de que a menudo coexisten dentro de una misma aplicación más de un tipo de estructura. Como la estructura secuencial, jerárquica y la hipermedia.

- a) **Diseñar la estructura:** La manera en que los recursos se estructuran y organizan en un espacio de información, y la forma en que los usuarios llegan a esa información a través de una interface humana, son la esencia de esta revolución contemporánea de multimedia.

**b) Navegación:** Un mapa de navegación bosqueja las conexiones o vínculos de las diferentes áreas de su contenido y le ayuda a organizar su contenido y mensajes. Las cuatro estructuras de organización fundamentales utilizadas son:

- **Lineal:** El usuario navega secuencialmente, de un cuadro a otro.
- **Jerárquica:** El usuario navega a través de las ramas de la estructura de árbol que se forma dada la lógica natural del contenido
- **No lineal:** El usuario navega libremente a través del contenido del proyecto.
- **Compuesta:** Los usuarios pueden navegar libremente pero también están limitados, en ocasiones por presentaciones lineales de películas.

**c) Áreas sensibles y botones:** La mayoría de los sistemas de desarrollo de multimedia permiten hacer que una parte de su pantalla, o cualquier objeto, se convierta en un botón o "área sensible" (hot spot). Su diseño de navegación debe proporcionar botones lógicos, de modo que sus acciones se comprendan intuitivamente por medio de la representación gráfica, de sus iconos o por señalamientos de texto.

#### **3.11.10 Manejo de contenidos**

Partiendo de un problema de enseñanza y de aprendizaje, es necesario recorrer el tema por los nudos conceptuales que presenta, rescatando la experiencia docente y establecer los principales vínculos lógicos, las relaciones

importantes entre los diversos elementos y las articulaciones entre las partes del contenido, como así también con los conocimientos previos del destinatario. Las relaciones y articulaciones entre los contenidos de una multimedia educativa se reflejan en la red conceptual asociada, mientras que la estructura multimedia muestra una forma particular de presentarlos.

### **3.11.11      Guión**

El guión argumental, como la descripción de las escenas en la que únicamente se especifican aquellos elementos que tienen que ver con el desarrollo coherente de la narración. El guión final es un mapa de construcción del proyecto multimedia que detalla los contenidos y, pantalla por pantalla, todos los elementos incluidos en cada escena.

## **3.12   MULTIMEDIA EDUCATIVO**

Dentro del grupo de los **materiales multimedia**, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones), Y están los materiales multimedia educativos, con la finalidad de educar.

### **3.12.1 Clasificación de los materiales didácticos multimedia**

Se puede presentar diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos (programas abiertos, lenguajes de autor), la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de

los profesores y los estudiantes. Con más detalle, la clasificación es la siguiente:

- **Materiales formativos directivos:** Siguen planteamientos conductistas, que proporcionan información, proponen preguntas y corrigen sus respuestas.
- **Programas de ejercitación:** Se limitan a proponer ejercicios auto-correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas.
- **Programas tutoriales:** Presentan unos contenidos y proponen ejercicios auto-correctivos.
- **Bases de datos:** Presentan datos organizados y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones.
- **Programas tipo libro o cuento:** Presenta una narración o una información en un entorno estático como un libro o cuento.
- **Bases de datos convencionales:** Almacenan la información en ficheros, mapas o gráficos.
- **Bases de datos expertas:** Son bases de datos especializadas que recopilan toda la información existente de un tema concreto.
- **Simuladores:** Presentan modelos dinámicos interactivos (generalmente con animaciones) como pilotar un avión, viajar por la historia a través del tiempo).
- **Modelos físico-matemáticos:** Presentan de manera numérica o gráfica una realidad que tiene unas leyes representadas por un sistema de ecuaciones deterministas e incluyen los programas-laboratorio, y los programas que con un

convertidor analógico-digital captan datos de un fenómeno externo y presentan en pantalla informaciones y gráficos del mismo.

- **Entornos sociales:** Presentan una realidad regida por unas leyes no del todo deterministas. Se incluyen aquí los juegos de estrategia y de aventura
- **Constructores o talleres creativos:** Son entornos programables (con los interfaces convenientes se pueden controlar pequeños robots), que facilitan unos elementos simples con los cuales pueden construir entornos complejos.
- **Constructores específicos:** Ponen a disposición de los estudiantes unos mecanismos de actuación (generalmente en forma de órdenes específicas) que permiten la construcción de determinados entornos, modelos o estructuras.
- **Lenguajes de programación:** Ofrecen unos "laboratorios simbólicos" en los que se pueden construir un número ilimitado de entornos.
- **Programas herramienta:** Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos.
- **Programas de uso general:** Los más utilizados son programas de uso general (procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo...) que provienen del mundo laboral.
- **Lenguajes y sistemas de autor:** Facilitan la elaboración de programas tutoriales a los profesores que no disponen de grandes conocimientos informáticos.

### 3.12.2 Otras clasificaciones

Además de considerar la "estructura", los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar según múltiples criterios:

- **Según los contenidos** (temas, áreas curriculares).
- **Según los destinatarios** (criterios basados en niveles educativos, edad, conocimientos previos).
- **Según sus bases de datos:** cerrado, abierto (= bases de datos modificables).
- **Según los medios que integra:** convencional, hipertexto, multimedia, hipermedia, realidad virtual.
- **Según su "inteligencia":** convencional, experto (o con inteligencia artificial).
- **Según los objetivos educativos** que pretende facilitar: conceptuales, procedimentales, actitudinales (o considerando otras taxonomías de objetivos).
- **Según las actividades cognitivas que activa:** control psicomotriz, observación, memorización, evocación, comprensión, interpretación, comparación, relación, etc.
- **Según el tipo de interacción que propicia:** reconocitiva, reconstructiva, intuitiva/global, constructiva (Kemmis).
- **Según su función en el aprendizaje:** instructivo, revelador, conjetural, emancipador. (Hooper y Rusbhi).
- **Según su comportamiento** tutor, herramienta, aprendiz. (Taylor).

- **Según el tratamiento de errores:** tutorial (controla el trabajo del estudiante y le corrige), no tutorial.
- **Según sus bases psicopedagógicas** sobre el aprendizaje: conductista, cognitivista, constructivista (Begoña Gros).
- **Según su función en la estrategia didáctica:** entrenar, instruir, informar, motivar, explorar, experimentar, expresarse, comunicarse, entretener, evaluar, proveer recursos (calculadora, comunicación telemática).
- **Según su diseño:** centrado en el aprendizaje, centrado en la enseñanza, proveedor de recursos. (Hinostroza, Mellar, Rehbein, Hepp, Preston).
- **Según el soporte:** disco, web, pen drive.

### **3.12.3 Funciones de los materiales multimedia educativos**

Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son las siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros.

Informa, entretiene, instruye, motiva, evalúa, ofrece entornos, facilita la comunicación, Publicidad, imagen y ventas.

### **3.12.4 Ventajas e inconvenientes potenciales del multimedia educativo**

#### **3.12.4.1 Ventajas**

- Interacción permanentemente al interactuar con el ordenador.
- Los alumnos a menudo aprenden con menos tiempo.
- Desarrollo de la iniciativa.
- Múltiples perspectivas e itinerario para el análisis.
- Aprendizaje a partir de los errores.
- Facilitan la evaluación y control.
- Alto grado de interdisciplinariedad.
- Individualización.
- Contacto con las nuevas tecnologías y el lenguaje audiovisual.
- Proporcionan entornos de aprendizaje e instrumentos para el proceso de la información.
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.

#### **3.12.4.2 Inconvenientes**

- Adicción.
- Distracción.
- Desorientación informativa.
- Desfases respecto a otras actividades.
- Aislamiento.
- Cansancio visual y otros problemas físicos.
- Falta de conocimiento de los lenguajes.



- Control de calidad insuficiente.
- Problemas con los ordenadores.

### **3.13 ORIENTACIONES PARA EL USO DIDÁCTICO DE MATERIALES MULTIMEDIA EN EL AULA DE INFORMÁTICA.**

Antes de empezar la sesión, la utilización de recursos didácticos con los estudiantes siempre supone riesgos, que finalmente no estén todos los aparatos disponibles o que los materiales multimedia no sea tan buenos como parecían, por ello para reducir estos riesgos, al planificar una intervención educativa antes de iniciar una sesión de clase conviene que consideremos algunos aspectos:

- **Aspectos técnicos:** Hay que asegurarse de que toda la maquinaria necesaria está a punto y funcione los ordenadores, los periféricos específicos necesarios para la actividad, como las impresoras, escáner, etc.
- **Aspectos didácticos:** Hay que revisar los materiales didácticos que se piensan utilizar (programas, webs), y preparar actividades de aprendizaje adecuadas para los alumnos.
- **Aspectos organizativos:** La sesión se realizará necesariamente en el aula de informática, donde generalmente conviene contar con un ordenador para cada dos estudiantes, donde la mejor interacción entre ellos y con los programa se consigue cuando trabajan por parejas.

### 3.14 DURANTE LA SESIÓN EN EL AULA DE INFORMÁTICA

Podemos distinguir tres momentos.

- **Actividades iniciales:** Si los estudiantes antes de ir al aula de informática ya han recibido las instrucciones pertinentes, podrán ponerse enseguida a trabajar. Si es la primera vez que se utiliza un programa convendrá que el profesor (desde un ordenador con cañón de proyección) haga una presentación de las principales opciones del mismo y explique cómo debe utilizarse para realizar las actividades previstas.
- **Desarrollo de la sesión:** Si los estudiantes están sentados por parejas, conviene estimular el trabajo cooperativo. Si surgen problemas técnicos en un ordenador y ni los alumnos ni el profesor encuentran una rápida solución, habrá que redistribuir a los estudiantes entre los demás ordenadores, porque no sería prudente que el profesor se concentre en la solución del problema técnico y desatienda al resto de la clase.
- **Actividades finales:** Cinco minutos antes del final de la sesión se avisará a los estudiantes para que vayan terminando y guarden su trabajo en el disco. Se pueden dedicar unos minutos a comentar colectivamente la sesión: ¿ha sido interesante?, ¿se han aprendido cosas?, ¿qué se ha aprendido?, y también se pueden encargar trabajos complementarios para hacer sin necesidad del ordenador.

## **CAPÍTULO IV**

### **4 ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LA CULTURA SHUAR**

#### **4.1 Los Shuar**

Los Shuar o gente verdadera como se autodenominan, han ocupado y se han asentado ancestralmente en zonas correspondientes a la Amazonía centro sur del Ecuador y nororiente del Perú, y son parte de la misma familia lingüística cultural que la tradición antropológica ha definido como “jívaro” o “jivaroano”, a la cual pertenecen también los Achuar, Shiwiar, Wampíso Huambisa y Awajún o Aguaruna. Las diferencias entre las lenguas de los grupos mencionados no son muy grandes, siendo habladas por más de 100.000 habitantes en un área geográfica bastante extensa, y no obstante, no es solamente el factor de las diferencias lingüísticas el que actúa sobre los procesos de identidad, sino otros

más profundos relacionados con los usos sociales y rituales e incluso factores de tipo político que buscan su autonomía como pueblos y/o nacionalidades.

Este pueblo fue reconocido como una de las mas guerreras de Sudamérica, conocidos por la reducción de cabezas; se ha mantenido una idea algo equívoca sobre ello, los Shuar llego a ser sinónimo de salvajes e indomables, pues ellos han tenido por ley la venganza y en la guerra no han podido ser dominados ni por los incas ni por los españoles. El pueblo Shuar es tan civilizado como los demás pueblos, por que han sabido dominar la selva, creando a través de los siglos una espiritualidad, una cosmovisión, una técnica, una organización social y familiar, además toda su cultura relacionado con el medio ambiente.

Sin darnos cuenta que la cultura tiene tanta diversidad de las cuales podemos aprender, actualmente el gobierno a iniciado una gran campaña para la recuperación cultural e incluso el idioma Shuar, ha sido tomado en cuenta como una de las materias de aprobación para la educación.

#### **4.2 Definición de la cultura Shuar**

La cultura Shuar se define en la relación que tiene con el medio ambiente, la naturaleza, los animales la persona y la vida en sociedad, porque es aprendida en el entorno en la que vive, reproduciendo, recreando y expresando todos los conocimientos, creencias, arte, moral, derechos, costumbres y cualquier otra capacidad y habito adquirido desde el momento en el que nace a través de su propia experiencia vivida como miembros de una misma sociedad, relacionada directamente con la naturaleza. La cultura Shuar ha cambiado con el tiempo se

da en la historia y se transforma en su relación con otras culturas, es decir va adoptando y tomando como suyas algunas costumbres de otras culturas o nacionalidades.

#### **4.2.1 Características de la cultura**

- **La cultura es inculcada:** Todos los animales son capaces de aprender, pero sólo el hombre puede pasar a sus descendientes sus hábitos adquiridos en alguna medida considerable, siendo de cualquier manera, muchos de los hábitos aprendidos por los Shuar, que son transmitidos de padres a hijos a través de generaciones sucesivas y, por medio de repetida inculcación adquieren esa persistencia a través del tiempo, esa relativa independencia de portadores individuales, que justifica que se les califique colectivamente como cultura.
- **La cultura es aprendida:** Los Shuar no nacen con una cultura, ya que esta es aprendida mediante la socialización en el medio donde se desarrolla su vida, está compuesta de hábitos, adquiridas por cada individuo a través de su propia experiencia en la vida después de su nacimiento.
- **La cultura es social:** Los hábitos de tipo cultural no sólo son inculcados y luego transmitidos entre los Shuar través del tiempo; también son sociales, o sea, compartidos por todos y aceptados por la mayoría de los que viven en sociedades o grupos organizados, generando como un habito que comparte todo el grupo, y los hábitos que los miembros de un grupo social comparten entre sí constituyen la cultura Shuar.

- **La cultura es adaptativa:** La cultura cambia; y el proceso de cambio parece ser adaptativo, comparable a la evolución en el reino orgánico pero de diferente naturaleza. A través del tiempo, la cultura Shuar ha venido adaptándose al ambiente geográfico, como lo han demostrado los antropólogos, aunque las influencias ambientales ya no son concebidas como determinantes del desarrollo cultural de los Shuar, que también se ha venido adaptando, por medio de la copia y la organización, al ambiente social de los pueblos vecinos, que finalmente la cultura indudablemente tienden a ajustarse a las demandas biológicas y psicológicas del organismo humano.
- **La cultura es simbólica:** Los miembros de una cultura Shuar comparten los mismos símbolos entre ellos la lengua, lo que les permite comunicarse eficazmente entre sí.
- **Sistema arbitrario:** No hay reglas que obliguen a elegir un modelo cada cultura tiene su propio modelo de comportamiento cultural.

#### 4.3 ELEMENTOS DE LA CULTURA

- a) **Materiales:** Son los elementos físicos materiales que han sido creados y/o usados por el ser cultura shuar para satisfacer sus necesidades en su medio ambiente, como la tecnología, la vestimenta, los utensilios, la cerámica, la música etc.
- b) **Inmateriales:** Son elementos intangibles como la cosmovisión, mitos, valores, creencias, tradiciones, comunicación simbólica, costumbres, seres espirituales, que se encuentran en la naturaleza.

c) **Creencias y valores:** Los Shuar Indican las pautas del comportamiento de acuerdo con la concepción que tienen del mundo, a los miembros de esta sociedad, y la gran parte de la conducta de los integrantes de la sociedad Shuar está regida por las creencias mitológicas, a su cosmovisión, y los valores personales o sociales, como el respeto a la naturaleza, por que en cada uno de ellos existe un espíritu una persona.

d) **Tradiciones:** Son las formas usuales de actuar en una sociedad, que se generan cuando las pautas de conducta de la cultura Shuar se repiten y transmiten por generaciones sin que los integrantes de la sociedad las modifiquen pues las siguen y respetan, como la danza, la música el folclore, la medicina natural.

e) **Comunicación simbólica:** Los seres humanos se comunican mediante símbolos, estos son el lenguaje oral, el lenguaje escrito y el lenguaje corporal, que es el intercambio de mensajes a través de gestos y actitudes corporales, como el hablar en quechua, aimara, español, etc.

f) **Costumbres:** Son prácticas que la mayoría de personas de una sociedad realizan cotidianamente, y contienen implicaciones significativas acerca de lo correcto e incorrecto para la sociedad, como la forma de saludar entre las personas.

g) **Cultura e identidad:** La identidad cultural Shuar comprende las creencias, valores, comportamientos y tradiciones que unen a un grupo social y son la base para que los individuos que lo forman asentar su sentimiento de pertenencia, y los factores que influyen en la formación de la identidad cultural son:

- **Lengua materna:** Es el elemento fundamental tanto para la transmisión de la cultura Shuar como para la construcción de la identidad colectiva.
- **La identidad de origen:** Basada en la representación del lugar de nacimiento surge de la identificación de la persona con un sitio en particular, asimilando y proyectando al mundo exterior un origen que a menudo se vincula con otras dimensiones de la identidad Shuar, como la música, la comida, la bebida de la localidad, la música, la danza etc.
- **La identidad de género:** Produce actitudes diferentes en los individuos y las sociedades de acuerdo con lo que se espera del comportamiento de un hombre o de una mujer dentro de determinada sociedad, como por ejemplo el sistema patriarcal.
- **Diversidad cultural:** La cultura adquiere diferentes formas a través del tiempo y en cada espacio de vida o de presencia humana, al adquirir diferentes formas se produce la diversidad cultural, refiriéndose a las historias diferentes, sus costumbres y creencias entre las poblaciones del mundo, contribuyendo a la riqueza existente en el planeta. Nuestro país posee una enorme diversidad geográfica, biogenética y cultural, siendo las dos primeras valoradas pero todavía falta hacer lo mismo con la variedad de lenguas, religiones, costumbres y tradiciones, porque aún tenemos dificultades para reconocer y aceptar nuestra diversidad cultural como algo positivo.

La diversidad cultural es como un gran patrimonio de lenguajes, representaciones, conocimientos y prácticas de la humanidad, entonces el rumbo del desarrollo social y económico dependerá en gran parte de esta diversidad cultural.



#### **4.4 LA COSMOVISIÓN Y ESPIRITUALIDAD DE LOS SHUAR**

El cosmos Shuar está compuesto por dos realidades: la una material y la otra inmaterial, que son diferentes la una de la otra pero continuas. La naturaleza como la sociedad, es atravesada de parte a parte por lo sobre natural, de tal manera que los animales, las plantas y los seres inertes (rocas, montañas, ríos), pueden ser a la vez seres de la naturaleza o agentes sobrenaturales. Bajo este enfoque los Shuar vivían en un mundo de equilibrio y relación entre hombre-naturaleza. Entre los Shuar la concepción del mundo, la organización económica, social, se veía reforzado en la esfera mítica- religiosa, la misma que está representado por un conjunto de mitos, leyendas y tabúes a través de los cuales se normaba el comportamiento y el ámbito de interacción.

La espiritualidad Shuar se presenta rica en mitos, plegarias cantos y tradiciones, se diría que vive en comunicación en un universo vivo, y en contacto permanente con sus antepasados, divinidades y arquetipos (aparecen en nuestros pensamientos, imágenes mentales típica de algún ser o como producto autóctono e individual de origen inconsciente), es una espiritualidad de tipo místico, imbuido de temor, magia y ritos fármaco-misteriosos, Shamanismo, ceremonias de medicinas enteogénica del natem (ayahuasca) y ritos de propiciación con la celebración de la cabeza cortada (tsantsa). Los mitos señalan sus obligaciones, costumbres, tabúes, la caza, pesca, la guerra, las intimidades de la vida, de la muerte y la reencarnación, todo está normado a través de mito hasta el detalle del quehacer diario. El Shuar concibe a la naturaleza como un conjunto de personas vivas en íntima relación en el

entorno en el que vive, es así que todos los seres atribuyo un alma racional, para poder dialogar con ellos y vencer de este modo el aislamiento.

El Shuar pudo así conversar con las plantas, con los animales y con los elementos naturales como si lo estuvieran haciendo con una persona verdaderamente viva; para vivir en paz no solo debía respetar los derechos de los hombres, sino también el derecho de las plantas y los animales, y de todos los elementos naturales que él creía vivo, cualquier atentado contra la naturaleza era la violación a un derecho que debía justificarse y ritos propiciatorios. Esta espiritualidad llevo al shuar al máximo respeto a la naturaleza y a utilizar a ella y a sus componentes con todo respeto como animales, plantas, el agua, los arboles, y todo lo que con lleva, antes de realizar un acto como de cortar un árbol o ir de casería el Shuar realizaba un pequeño rito pidiendo permiso a la madre naturaleza, mediante un canto según la necesidad que se va satisfacer, y no con el afán de destruir por gusto o maldad.

#### **4.4.1 Mitología y animismo**

Toda mitología Shuar inculca el animismo (objetos o elementos del mundo natural están dotados de alma), y así nos dice que los animales y las plantas al igual que los elementos naturales en sus orígenes eran seres humanos, dando el carácter de mitología animista a ese conjunto de dioses y seres a los cuales debe obediencia, como seres mitológicos más conocidos entre los Shuar tenemos:

#### **4.4.1.1 Arutam**

Es una fuerza poderosa que reside en las cascadas sagradas llamadas "Tuna", el hoyo formado por la cascada es la puerta por donde sale y entra esa fuerza y sus caminos son los ríos de la selva. Da la una fuerza especial a sus protegidos hasta el punto de hacerlos invencibles en la guerra y poderosos en las dificultades. Esta fuerza se manifiesta de muchas maneras, ya sea por el sueño producido por la ingestión de la medicina enteógena llamada natem (ayahuasca), luego de un riguroso ayuno y camino de tres días hasta la cascada sagrada o por la ingestión del zumo de tabaco a orillas de un río, se manifiesta, como sus divinidades arquetípicas.

#### **4.4.1.2 Nunkui**

Para crear las hortalizas y la vida del subsuelo en donde vive ella, es por ello que para el Shuar el subsuelo, es tan importante como el suelo porque allí reside nuestra madre Nunkui. Esta palabra viene de dos raíces: nunk(a), "tierra" y Ui, "en"; que significa "en la tierra", de tal manera que desde el subsuelo, Nunkui hace que el suelo sea fértil. Por ello al momento de extraer el petróleo que se encuentra en el subsuelo destruimos el hábitat de Nunkui, por tal manera las consecuencia acarreamos la maldición de ella y nuestros suelos ya no producirán.

#### **4.4.1.3 Shakaim**

Para crear la selva y enseñar el trabajo a los hombres, es el arquetipo del varón que despeja sin fatiga grandes extensiones de terreno para que las

mujeres pudieran sembrar sus huertos, es por tanto el vencedor de las almas de las plantas maderables y dueño de ellas; y por eso es nombrado por los que van a realizar un trabajo de preparado del terreno para sembrar una huerta. Al ser nombrado este ser superior, dicen los Shuar que las almas de las plantas no se resisten y los troncos se vuelven flojos como un papayo. Por eso realizan un canto de súplica a la planta dicen, después de haber nombrado a Shakaim, seguros de triunfar sobre el espíritu de la planta. El canto se refiere a acciones futuras, pero son expresadas con un pasado como para expresar la seguridad del triunfo sabré la planta y de las abundantes siembras que se obtendrán por la ayuda de shakaim.

#### **4.4.1.4        Etsa**

Dueño de los animales de la selva, y los pájaros de aire, sin la luz del sol (Etsa) el cazador no hubiera podido descubrir las cuevas de las fieras y el nido de las aves. En la mitología Shuar habla de Etsa en la lucha contra el Iwia, gigante antropófago que se comió hombres y animales, cada vez que el Iwia acababa con el universo entero, Etsa poniendo las plumas de las aves muertas en su bodoquera, sopla y lo renueva todo. Es una experiencia común que durante la noche todo parece muerto y a la llegada del sol todo parece resucitar. Etsa había dado a las flechas el poder de ser certeras, al momento de perseguir a los animales deseados sin necesidad de que el hombre se fatigue en buscarlos, pero la desobediencia de kujancham (Zorro) quitó dicho poder a las flechas y el cazador ahora tiene que buscar a los animales, pero de todas

maneras el cazador no pudiera matar ningún animal si Etsa no lo pusiera en sus manos.

#### **4.4.1.5 Tsunki**

Es el dueño de las aguas, narra el mito que vive debajo de las aguas en lo más profundo de un río, debajo de los remolinos, que son caminos que llevan a su casa. Los peces de las aguas son como cucarachas en la casa de tsunki y los feroces caimanes son como sus perros de caza y las terribles anacondas sirven de trono. El Shuar conoce así que todos los peces y los grandes monstruos del agua obedecen a Tsunki, ningún pescador podría coger ningún pez si Tsunki no se lo envía, nadie puede navegar en el río si Tsunki no tuviera amarrados a sus caimanes y quietas sus anacondas, es por eso que todo pescador nombra a tsunki en sus Anent (cantos de pesca).

#### **4.4.1.6 Ayumpum**

Da vida a los muertos, haciéndoles nacer nuevamente, en la mitología Shuar se manifiesta por medio de truenos y relámpagos cuando quiere resucitar un guerrero muerto en la guerra, pues ello le hace subir al cielo en donde se le da una nueva vida y la felicidad de vivir entre hermosas mujeres en la abundancia de arriba. Este guerrero resucitado puede volver a la tierra y castigar a sus enemigos, Ayumpum aborrece la guerra y las matanzas, por eso resucita a los muertos, también descubre las intenciones belicosas de los hombres mandando truenos y relámpagos desde el cielo. Ningún Shuar se atrevería ir a la guerra si no estuviera seguro que el enemigo debe pagar con su vida por

haber matado. Es necesario quitar la vida para establecer el equilibrio, por esto es que el Shuar , al confeccionar la tsantsa, nombra Ayumpum para que no resucite a quien justamente fue matado.

#### **4.5 INTRODUCCION A LA SEMIÓTICA DEL DISEÑO SHUAR**

El arte es una forma de conocimiento usada por el hombre para expresar su forma de concebir el mundo y la vida, constituyéndose en una síntesis de la totalidad de su cultura, la cual viene a ser un producto de los conocimientos adquiridos por los grupos humanos combinados con las creaciones de cada grupo. Por su parte el diseño busca que la forma de los objetos se adapte a la función para la cual estos fueron concebidos. Toda forma de expresión involucra un lenguaje, que sirve como instrumento de aprehensión y comprensión de la realidad, y compromete la visión del sujeto que emite tal forma de expresión. De este modo el lenguaje usado es el encargado de dar coherencia a las ideas expresadas así como de delimitar las formas conceptuales y expresivas. Todo lenguaje se constituye de símbolos, los cuales expresan directa o indirectamente las concepciones propias de un individuo o grupo de individuos. Los símbolos no se generan aislados, forman parte de sistemas iconológicos ordenados, es decir que es necesario combinar cada símbolo con los demás que forman parte del sistema para representar un significado coherente, cabe destacar también que es para su comprensión se debe partir de una concepción general del tiempo y el espacio en que fueron concebidos.

El arte ha sido desde hace siglos atrás el principal medio de comunicación,

integración y transmisión cultural usado por el hombre amazónico Shuar, y es de permanente presencia en objetos y rituales, lo cual evidencia que su concepción tenía gran carácter social, y a pesar de la gran diversidad de culturas y formas de expresión que existieron en la zona selvática de Latinoamérica, existe cierto hilo lógico que permite relacionar unas con otras como en las culturas: Shuar, Achuar, Andoa, Shiwiar , Zapara y los Kichwa . Una posible explicación a este hecho, sería la existencia de un conocimiento común basado en el firmamento del hemisferio austral, lo cual sería la causal de la similitud en algunos símbolos adoptados por algunas culturas de este hemisferio. La repetición de cierta simbología sustancial en la región amazónica del ecuador, podría fundamentar la teoría de que las imágenes encontradas en petroglifos tendrían la función de transmitir los conocimientos a los aprendices que los visitaban, logrando transmitir estos conocimientos a varias generaciones.

Las sociedades de la Amazonía basaban su organización en una economía fundamentalmente gran parte a la cacería y agrícola, lo que conllevó a ser semi\_nómadas rotaban cada cierto tiempo, pero siempre a la cercanía de los ríos o riachuelos en las grandes extensiones su propio territorio, hecho que permitió establecer leyes de armonía y correspondencia entre los fenómenos del cielo y la tierra, generando las concepciones del ordenamiento cósmico. La interpretación cultural de estas concepciones dio como resultado la cosmovisión de los pueblos Amazónicos y todas las entidades que de esta participan. En el arte de los pueblos amazónicos siempre estuvo reflejada la

cosmovisión, tanto en piezas pequeñas como en la construcción de sus chozas y otros instrumentos.

El estudio del arte de los pueblos amazónicos se ha enfocado desde el punto de vista de diversas especialidades lo cual nos permite una visión más amplia sobre el tema. La arqueología permite establecer en que lapso de tiempo fue originado, la Antropología estudia su entorno socio-cultural, la historia lo analiza como una fuente de información documentada, la Estética observa sus manifestaciones creativas, la Semiótica del Arte estudia el significado socio cultural de los símbolos, y la Semiótica del Diseño se encarga de estudiar y el proceso constructivo de los símbolos. La semiótica del diseño relaciona la estética de las proporciones con la Simbología del Arte, descubriendo un sistema iconológico totalizante, que conjuga arte, ciencia y filosofía dentro de un lenguaje geométrico de síntesis, comprendido como un manejo armónico de la medida para representar los símbolos.

#### **4.5.1 La semiótica del diseño Shuar**

La Semiótica del Diseño es una disciplina de la Estética que tiene como objetivo definir los aspectos simbólicos que intervienen en los procesos constructivos del diseño. Dentro del Diseño Shuar se observa los fenómenos que se presentan en el contexto cultural en que el arte es concebido; valiéndose de disciplinas como la Arqueología, la Historia o la Antropología, obtiene la información básica y la fuente teórica que le permita identificar a un objeto como parte de un proceso de desarrollo cultural general o específico. Guía su análisis en dos causas principales: El conocimiento de los conceptos



que toman parte en la creación de los símbolos, y el manejo de los procedimientos de diseño que dan origen a un animal u objeto. Para esto recurre a la Semiología de las Artes Visuales, la cual estudia comparativamente origen, formación e interpretación de los símbolos y los lenguajes, de esta manera establece las leyes de su sintaxis y su semántica; la Estética ayuda a determinar los valores conceptuales compositivos y estilísticos del objeto artístico en relación a las condicionantes de su creación.

#### **4.5.2 El lenguaje**

Es un vehículo de comunicación, que siempre está conformado por un conjunto de signos y símbolos, estructurado a partir de una sintaxis mediante la cual organiza el **discurso visual** en base a los aspectos denotativos que interfieren en este, y a una semántica que confiere el significado a una imagen, es decir el aspecto connotativo del discurso visual. Dentro del Arte y Diseño Shuar existen tres niveles de lenguaje:

- **El Lenguaje Visual.-** Representa los aspectos morfológicos y sintácticos de un animal u objeto, es decir la forma de representación usada para dar forma al animal u objeto.
- **El Lenguaje Plástico.-** Viene determinado por el carácter estilístico de los animales u objetos, el cual puede ser abstracto o figurativo.
- **El Lenguaje simbólico.-** Se trata de las correspondencias entre signo, significado y contenido, lo cual determina el carácter representativo, interpretativo o creativo de un animal u objeto.

La decodificación de los valores lingüísticos de cada nivel de lenguaje, tiene la finalidad de explicar cada uno de ellos para facilitar la comprensión de estos como parte de un solo mensaje.

#### **4.5.3 La composición**

El manejo de la composición por parte de las culturas amazónicas se debe al carácter espiritual de síntesis que caracteriza a su pensamiento. Esta viene a ser una forma de ordenamiento del espacio, dentro del cual se conjugan los aspectos visuales, plásticos y simbólicos de su entorno como los animales plantas u objetos, de esto resulta la Composición Simbólica que es una forma muy particular de sintaxis. Dentro de esta Composición Simbólica, existen determinadas combinaciones de formas geométricas, llamadas Estructuras Iconológicas, estas rigen los principios de organización de los elementos compositivos dentro del plano básico. Estas estructuras forman parte de un Código General dentro del cual ordenan los valores sintácticos del espacio y a la vez rigen los siguientes aspectos básicos de la estructura:

- **La Estructura de Orden.-** Mediante esta se establece las distribuciones y correspondencias simétricas que organizan los elementos dentro del diseño.
- **La Estructura Proporcional.-** Permite definir las relaciones de medidas de la retícula de trazado, la cual sirve de soporte a todos los elementos compositivos dentro de un diseño.
- **La Estructura Formal.-** Está representada en la serie de signos geométricos que participan en la expresión compositiva del carácter semántico

de la pieza de arte.

Por lo tanto, se puede definir el aspecto compositivo de la Semiótica del Diseño Shuar como una forma de lenguaje interior espiritual que complementa y da sentido a formas exteriores más evidentes dentro del diseño.

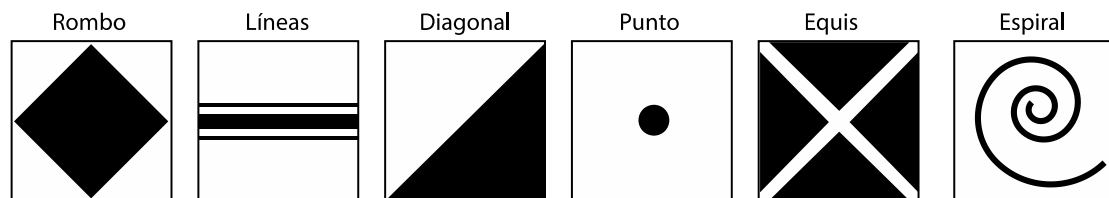


Imagen IV-XXV Gráfico composición Shuar. Fuente: Mauro Padilla.

#### 4.5.4 El simbolismo

La Iconografía del arte Precolombino está comprendida básicamente por tres tipos de imágenes, las que se reconocen del mundo real, las imaginarias, y las que proceden del razonamiento calculador. Aunque no existen límites muy definidos entre estas tres clases de representaciones, las distintas combinaciones de todas estas, constituyen representaciones de la concepción del mundo que el Hombre Shuar tenía, esta concepción se la puede tratar en tres niveles de comprensión:

- **La Cosmovisión.-** Esta observa el entorno natural y social, y se representa por medio de Iconografía Naturalista. La convivencia entre personas, animales y plantas era un motivo común de las representaciones relacionadas con este nivel.
- **La Cosmogonía.-** Explica los orígenes y poderes de las entidades naturales, interpreta las concepciones de carácter mítico, lo cual se explica mediante valores de correspondencia y relaciones de **analogía** entre lo que

pertenece al mundo real y lo imaginario.

- **La Cosmología.-** Expresa los conceptos de orden, número y ritmo, representando mediante un Todo y sus Partes las diversas concepciones del espacio, cada parte del todo depende de las demás para el significado total. Se manifiesta en la Iconología Geométrica y en la composición simbólica del diseño representando mediante una abstracción geométrica, las leyes de Ordenamiento Universal. La Cosmovisión, Cosmogonía y Cosmología constituyen respectivamente los planos de significación de los símbolos usados para la representación del simbolismo naturalista, el mítico y el compositivo o de abstracción geométrica como una respuesta estética de la forma al contenido del mensaje.

#### **4.5.5 La imagen cosmológica Shuar**

El contenido de esta imagen está expresado simultáneamente en los tres niveles de comprensión tratados en el simbolismo, los que se combinan dentro del significado total de la imagen. Mediante analogías simbólicas todos los íconos se relacionan entre sí, representando dentro de la imagen a los tres mundos que conforman la cosmovisión Shuar (El mundo real o material, El mundo espiritual, el mundo del razonamiento interno), y a la dualidad manifestada en los seres que habitan cada uno de estos mundos.

El concepto de dualidad se lo representa mediante la pirámide invertida que se encuentra en el lado posterior a la circunferencia, cada eje mayor de la pirámide representa tres puntos (los tres mundos), y el eje inferior se interseca

con los dos ejes mediante dos puntos laterales (la dualidad de cada mundo). A estos tres símbolos principales de la imagen se suman otros que son representaciones de las circunferencias más pequeñas que están ligadas entre sí una de la otra, representando la forma espiritual que toman cada uno del mundo material o real, los que son mas connotativos como el sol, la luna, las estrellas, el agua, la tierra, y el fuego cada uno se transforma en un ser vivo, con su propia personalidad diferente con una mitología e historia cada una.

Otros símbolos que forman parte de la composición; son los símbolos de espiritualidad de los animales, como la boa, la danta, el tigre, el puma, el búho, el zorro, la tortuga, el cangrejo, etc. La vegetación tenemos a la planta de huito, el achiote, la guadua, el árbol, la chonta, la yuca, etc. También tenemos a los ríos y cascadas.

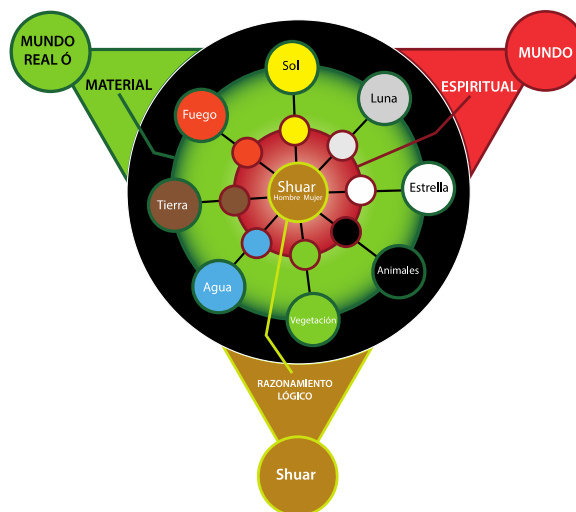


Imagen IV-XXVI Gráfico Cosmología Shuar. Fuente: Mauro Padilla.

Dentro de la imagen se puede notar que los símbolos se encuentran distribuidos en tres grupos básicos, los cuales están distribuidos en forma de circunferencia, hecho que reitera el valor de esta figura como principio rector de la composición no solo en esta imagen sino en todas las expresiones culturales Shuar.



Imagen IV-XXVII Gráfico Cosmología Shuar. Fuente: Mauro Padilla.

El primer grupo se encuentra formado por el mundo material o real, es lo que ellos pueden ver; el segundo grupo se conforma de las representaciones espirituales que toman estos seres reales, tomando una comunicación directa como si conversaran con un ser humano; el tercer grupo es el conjunto formado por, el Hombre / Mujer como punto central, es el estilo de vida que llevan con la naturaleza y los animales, es la concepción del mundo que les rodea.

#### 4.5.6 Semiótica figurativa

En la Iconología figurativa del Diseño Shuar, los signos representan un

significado determinado a partir de deducciones lógicas, las cuales se basan principalmente en la analogía, esta mediante la relación de dos hechos o proposiciones entre los que hay cierta similitud o punto en común, permite otorgar a una forma, un significado adicional al que tiene. Esto implica que cada forma representada, representa un sentido figurativo y un sentido interior correspondiente a otro plano, el cual se devela mediante claves semióticas, provenientes de las concepciones de La Composición Simbólica Shuar.

En la simbología figurativa Shuar existe una línea de continuidad marcada por los antepasados; las connotaciones de este personaje se resuelven por medio del lenguaje iconológico geométrico figurativo de la imagen, asociándolo con el signo del jaguar, que representa el poder recibido por “ARUTAM” del mundo espiritual, como la habilidad para casar ser valiente al momento de entrar a la selva no temer ser cauteloso y muy silencioso para acechar a su presa.

Existe varias formas de representar al jaguar, o toman diferentes partes representativos de la fisonomía del jaguar; existe una variación en el diseño según como cada Shuar lo perciba al momento de tomar la ayahuasca, puede pintarse el rostro del jaguar, las manchas, los colmillos, etc. De forma abstracta y es ahí cuando el espíritu del tigre esta en ellos.



Imagen IV-XXVIII Gráfico semiótica figurativa Shuar. Fuente: Artesanías y Técnicas Shuar.

También podemos representar la culebra equis, sobre esta se diseñaron una serie de iconografías similares pero con diferentes contrastes, claro está que dependiendo de cada cultura, las representaciones varían, sin embargo existen grandes similitudes entre la representaciones que las diversas culturas realizan de cada signo.



Imagen IV-XXIX Gráfico Cosmología Shuar.

De la misma forma, el concepto de Tripartición se expresa mediante analogías espaciales y figurativas, en las que los significados de las formas animales corresponden a los planos de su existencia (la representación que tienen dentro de los tres mundos), creando seres zoomorfos basados en la tripartición de los planos.

#### **4.5.7 Composición simbólica en el diseño Shuar**

A medida que se profundiza en el estudio del Shuar, se puede distinguir una serie de constantes estructurales en la composición, la diversidad de estas resulta de la formación de un número limitado de esquemas principales.

Debido al carácter tradicional y religioso, se puede deducir que la constante presencia de la geometría simbólica dentro del arte Shuar responde a una forma de ritualización iconológica de la imagen del mundo, es así que las concepciones del orden se vieron expresadas mediante signos, utilizando



cuatro tipos de códigos:

- **La iconología geométrica:** Esta expresa los conceptos espaciales de la cosmología Shuar, mediante una serie de signos geométricos. Dentro de estos signos se puede identificar dos grupos principales. El primer grupo integra a los signos que corresponden a las estructuras de orden y proporcionalidad del plano como forma de representar la unidad, la dualidad, la tripartición y las variantes de cada una. El otro grupo mencionado incluye a los signos que representan la definición de las formas, como el rombo, la equis, la diagonal, el punto, la línea y las espirales. Dentro de los signos geométricos se puede distinguir tres formas como estructuras básicas, estas son el rombo, el punto y la línea, siendo todas las demás estructuras, derivaciones de estas tres.
- **El trazado armónico:** Para lograr el ordenamiento armónico del espacio dentro del diseño, se desarrollaron formas de organización rítmica de los trazos simétricos usando procedimientos de construcción proporcional del diseño, esto tiene la finalidad de lograr proporciones armónicas y relaciones simbólicas entre las partes, se busca también el equilibrio en las diferencias y movimiento en lo permanente. Sus sistemas de creación potencializan la capacidad compositiva y creativa del diseño, convirtiéndose en un lenguaje de composición oculta.
- **Proporciones armónicas:** Estas se determinan por medio de una figura inscrita dentro de otra como principio formativo general. En la geometría Simbólica Shuar, toda ley de formación armónica tiene su inicio en un rombo, y de este se derivan las construcciones en la equis o el de la diagonal alternada

formando un six sax.



Imagen IV-XXXImagen IV. 30. Gráfico proporciones armónicas Shuar.

#### 4.5.7.1 La composición modular

Se trata del uso dentro de un diseño de motivos que requieren repetición, a estos motivos se los denomina módulos, el origen de este tipo de composición propició el desarrollo de una serie de principios geométricos para la composición de secuencias. La combinación de órdenes y ritmos iconográficos genera variables simbólicas que sustentan el significado de la composición. La geometría simbólica determina tanto la construcción de los módulos como el ordenamiento simétrico y las correspondencias cromáticas de los mismos, creando una relación forma – color dentro del diseño. Dentro de este tipo de composición se pueden observar estructuras simétricas para ordenar el color, las cuales están superpuestas a las simetrías gráficas modulares. Existen dos valores cromáticos primarios y únicos basados en el principio espiritual de los Shuar, estos son el rojo y el negro, los que representan la dualidad hombre y mujer. La distribución de los colores en los planos compositivos modulares puede organizarse en función a la correspondencia entre la cantidad de colores y espacios, y al esquema simétrico presente en cada diseño.



Imagen IV-XXXI Gráfico Composición modular Shuar.

El simbolismo cromático parte de la relación en el hombre el Rojo (Poder adquirido), y en la mujer Negro (belleza y la fuerza). El hombre es el que más se pinta y tiene muchos más adornos que la mujer; en algunos casos el hombre se puede pintar con los dos colores o puede variar utilizando solo el negro o rojo.

#### 4.5.8 Factores iconográficos

- **Factor Formal:** Determinado por el carácter homogéneo o Heterogéneo de los signos modulares.
- **Factor Estructural:** Formado por los esquemas que ordenan la composición a manera de simetrías simples o complejas. El modo en que se combinen los factores presentados da como origen a los distintos estilos dentro de la Composición Modular Shuar.



Imagen IV-XXXII Composición modular Shuar.

#### **4.5.9 La Geometría figurativa**

Resulta de la representación de formas naturales por medio de la geometría simbólica como método de abstracción y síntesis figurativa. Esta forma de uso de la geometría simbólica crea correspondencias entre signos geométricos y figurativos, que a medida que se estudian se van volviendo convencionales.

#### **4.5.10 Leyes de formación del diseño**

Una ley de formación es el conjunto de pautas de construcción del diseño, y de factores que participan en el proceso creativo de un motivo, definiendo así patrones estilísticos y compositivos que identifican y confieren sentido a las representaciones artísticas. Dentro del Diseño Shuar, están leyes que se determinan a partir de tres factores estéticos.

#### **4.5.11 El factor simbólico**

La presencia de este tipo de dualidad da lugar a los tres valores que se maneja en las leyes de formación: El valor positivo inicial, el valor por oposición iconológica, y el valor por complementariedad iconológica.

Esto posibilita líneas de formación alternativa dentro del proceso de diseño, las cuales representan al valor original mediante un ícono y sus valores de oposición y complementariedad mediante variaciones de cualquier tipo realizadas sobre dicho ícono. La serie de variaciones realizadas forma parte de un proceso de interpretaciones mediante el cual se expresa simbólicamente el conocimiento del universo.



**Imagen IV-XXXIII Gráfico Factor Simbólico Shuar.**

Lo que implica que el diseño es una expresión del conocimiento místico del hombre Shuar, mediante la cual se devela la manera en que está conformado el universo, representando por medio de sistemas y unidades armónicamente relacionados entre sí, la armonía entre el todo y sus partes.

#### **4.5.12 El factor funcional**

Generado el uso de las estructuras iconográficas con motivación simbólica y estética, el manejo de los mismos en el campo artístico dio lugar al desarrollo de técnicas para el trazado armónico sobre varios materiales de soporte, a partir de dos géneros de trazado. El primer género se constituye de puntos definidos por una retícula, la cual es la base del diseño modular, aplicado mayoritariamente en tejidos, textiles cerámicas e instrumentos musicales. Se ha deducido que lo que sustentó metodológica y conceptualmente el diseño modular, fue el uso de telares y el uso de este tipo de retícula, incluso pudo haber sido el soporte material para el estudio de los valores del Diseño Geométrico.

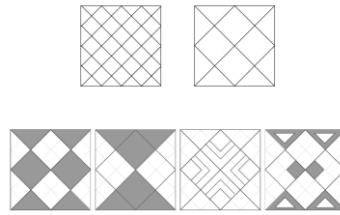


Imagen IV-XXXIV Gráfico Retícula Funcional Shuar.



Imagen IV-XXXV Gráfico Factor Funcional Shuar.

#### 4.5.13 El factor estilístico

Si bien el diseño de la mayoría de culturas Amazónicas responde a un lenguaje y principio de razonamiento común, cada una de estas confiere a la expresión artística un carácter estilístico propio, el cual facilita asociar a los objetos con una cultura determinada.

A pesar de existir similitudes entre las expresiones plásticas en algunas culturas Amazónicas, cada una tiene características precisas que permiten identificarlas, por tanto a parte de las leyes de creación del diseño comunes, cada cultura es susceptible a un análisis que permita determinar las leyes específicas de creación de cada una de ellas.



Imagen IV-XXXVI Gráfico Factor estilístico Shuar.

Dichas leyes están conformadas por el tipo de lenguaje visual en uso, las características de definición morfológica, y por las formas de síntesis figurativa.

No así pasa con las culturas que no tienen contacto con la gente occidental, que han tomado la decisión de aislamiento voluntario como la nacionalidad Tagaeri y Taromenani, que se las conoce como no contactadas, por el difícil acceso y peligrosos territorios, pero han sido la mayor parte de las nacionalidades quienes se a podido apreciar parte cultural y espiritual.

## 4.6 ESTRUCTURAS DE FORMACIÓN

### 4.6.1 La diagonal

- ***El signo de La Diagonal.-*** Es de principal importancia, puesto que representa la fuerza del movimiento. Dentro del cuadrado, la diagonal denota la unión de los extremos y la división de las partes en función a las tensiones de sus esquinas. A partir de este principio se representa gráficamente las operaciones de división y multiplicación geométricas de los módulos unitarios.
- ***El signo Triángulo.-*** Se lo presenta dentro de un rectángulo, como uno de los valores del signo diagonal. Su serie modular dio origen a diversos motivos simétricos.
- ***El Signo Rombo.-*** Expresa por inversión al cuadrado y a las diagonales,

con los cuales se alterna estructuralmente en los procesos de formación compositiva. Al ser su forma cuadrada, su representación figurativa es también la cabeza.

- ***Los signos escalonados.***- Representan la expresión de los esquemas diagonales definidos como parte de una estructura cuadriculada, lo cual les confiere magnitud. El símbolo de escalonado representa el concepto de ascensión, por lo cual se lo representa con aterrazados, pirámides escalonadas, respectivamente asociados a la diagonal el cuadrado y el rombo.

#### **4.6.2 La espiral**

El signo Espiral expresa el concepto de renacimiento o la puerta a otro mundo en la cosmovisión Shuar, que indica la noción de ciclo (retorno al mismo principio, y crecimiento por etapas de desarrollo). Se presenta como una línea de crecimiento rotatorio que tiene origen en un centro, con caracteres estilísticos cuadrados, circulares y triangulares como representación geométrica, y figurativamente tiene representaciones como serpientes, olas, cabezas y colas, entre otros.

Una extensión de su principio dentro de la simetría modular, se manifiesta como el crecimiento progresivo y armónico de Gnomones geométricos concéntricos, este proceso es llamado espiral dialéctica. Esta estructura combinada con el principio de paridad, genera dos tipos de conformaciones iconológicas, que corresponde a las cualidades de oposición y complementarias de la dualidad.



#### 4.6.3 Estructuras de síntesis

A estos signos también se lo conoce como estructuras de síntesis, puesto que se sus representaciones sintetizan la conjugación de dos o más principios iconológicos, dentro de uno nuevo que los combina, esta conjugación, algunas veces da como resultado variaciones de otros signos, estas variaciones vienen a ser formas de síntesis del principio iconológico a partir del que se obtienen.

La Composición Simbólica del Diseño Shuar, constituye un lenguaje de ordenamiento y expresión, que como resultado de la sintaxis de las leyes de formación, da origen al desarrollo de conceptos iconológicos. En las mencionadas leyes se concatenan las estructuras signicas secuencial y simultáneamente, dando lugar a creación de estructuras complejas.

Esta superposición de leyes de formación constituye el factor de síntesis de este tipo de signos, los cuales se dividen tres géneros:

##### 4.6.3.1 Signos complejos

- **Signos dobles:** Formados por dos signos diferentes y complementarios, entre los cuales interviene una tercera estructura que los integra y armoniza compositivamente.



Imagen IV-XXXVII Gráfico signos complejos Shuar. Fuente Mauro Padilla.

- **Signos derivados:** Constituyen una variante de un signo original, por lo general este tipo de símbolo suele ser la representación de un símbolo de

jerarquía mayor por medio de variables constructivas asociadas a otro símbolo de menor importancia.



Imagen IV-XXXVIII Gráfico signos complejos Shuar. Fuente Mauro Padilla.

- **Signos complejos:** Este tipo de signos resulta de la superposición de estructuras compositivas diferentes, y constituyen la síntesis de las leyes de formación que se encuentran superpuestas, cuya presencia se marca en los límites de los espacios que conforman las figuras representadas en el diseño.

Por medio de estos signos se da origen a más de un mensaje iconológico simultáneo dentro de una sola imagen.

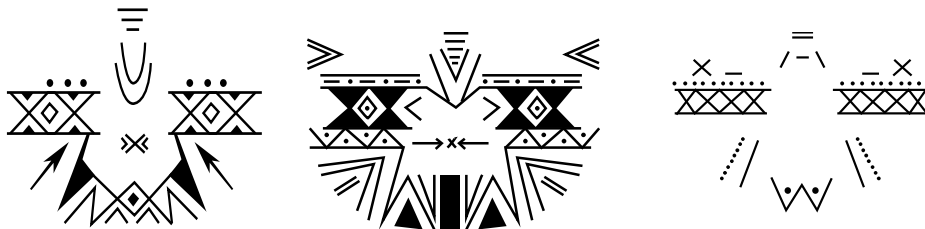


Imagen IV-XXXIX Gráfico signos complejos Shuar.

Entre las series de signos complejos que forman parte de la Composición Simbólica, se incluye la iconografía figurativa presente en los grabados en la alfarería, estas expresiones compositivas ostentan un doble plano de significación, el que se puede ver representado, y el que se encuentra connotado en el aspecto de la iconología geométrica a manera texto simbólico; también están comprendidos los signos y composiciones modulares que forman parte del diseño de sus bordados, e instrumentos musicales, puesto que dentro de estos se combinan los diversos esquemas compositivos.

#### 4.7 INVESTIGACIÓN A JÓVENES SHUAR SOBRE LAS PINTURAS FACIALES.

- **Cálculo de la muestra:** Se determinará el número de estudiantes de los Terceros años de bachillerato de las Unidades Educativas Interculturales Bilingües de Pastaza a investigar, con un nivel de confianza del 95 %.

Para lo cual se utiliza la siguiente fórmula:

$$n = \frac{P(P-1)}{\frac{E^2}{Z^2} + \frac{P(P-1)}{N}}$$

$$n = \frac{0,5(0,5)}{\frac{(0,05)^2}{(1,96)^2} + \frac{0,5(0,5)}{116}}$$

$$n = 89$$

Vamos a investigar a 89 estudiantes

- **Método de muestreo:** El método que se utilizará es el Estratificado, determinando el número estudiantes a encuestar en los sextos cursos de cada unidad educativa de la provincia de Pastaza.

$$nf = \frac{n}{N} * ef$$

UNIDADES EDUCATIVAS	ESTUDIANTES POR CURSO	CÁLCULO	ESTUDIANTES A ENCUESTAR
Kumai.	27	$nf = 0,7672 * 27 = 21$	21
Chapintza	34	$nf = 0,7672 * 34 = 26$	26

Tsantsa	30	$nf = 0.7672 * 30 = 23$	23
Chuvitayo	25	$nf = 0.7672 * 25 = 19$	19
TOTAL	89		89

Tabla IV- II Gráfico tabla Método de muestreo estratificado por unidades educativas.

- **Análisis de los resultados:** La selección de la muestra se la realiza por unidades educativas ya que esta es la información que posee la Dirección Intercultural Bilingüe de Pastaza. Para conocer el grado de familiaridad que tienen los estudiantes con su cultura ancestral.

**Pregunta N°1 ¿Alguna vez usted ha visto las pinturas faciales de la cultura Shuar?**

Variable	Total	%
Si	89	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

Tabla IV- III Gráfico tabla encuesta, pinturas faciales de la cultura Shuar.



Imagen IV-XL Gráfico pinturas faciales de la cultura Shuar.

- **Análisis e interpretación:** Los estudiantes de las Unidades Educativas expresan con un 100% que alguna vez han visto las figuras faciales de su cultura Shuar, en especial las pinturas que son predominantes en este tiempo, que se sigue manteniendo pero cabe recalcar que algunos estudiantes no conocen el significado de algunos símbolos faciales de sus antepasados.

**Pregunta Nº2 Dibuje 5 figuras que se pinten en el rostro la cultura Shuar con su significado**

Dibujo	Repeticiones	Significado	Total %
	64	(boa)	21.34
	61	(flechas)	20.33
	70	(caminos y pisadas)	23.33
	85	(culebra X)	28.33
	20	(Diente de jaguar)	6.67
<b>TOTAL</b>	<b>300</b>	<b>300</b>	<b>100</b>

Tabla IV- IV Gráfico tabla encuesta, conocimiento de signos.

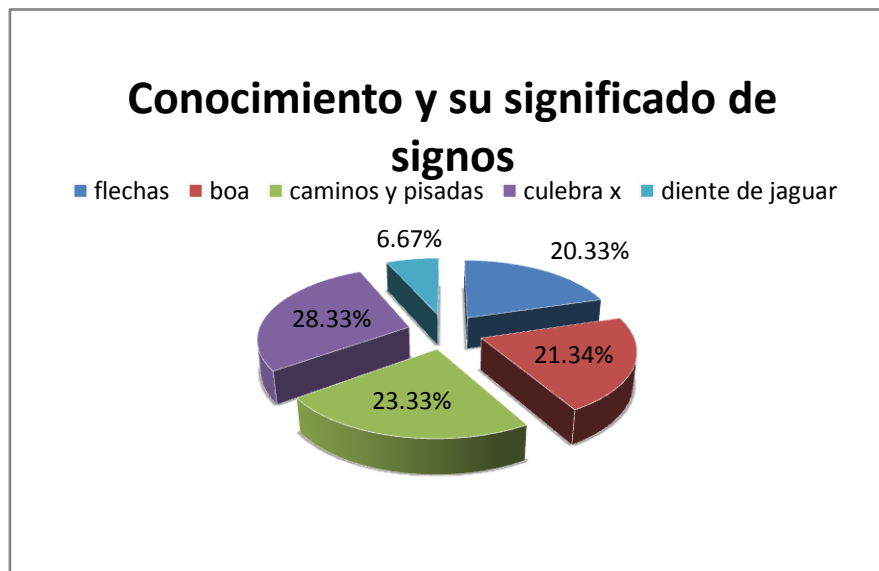


Imagen IV-XLI Gráfico Conocimiento de los estudiantes a cerca de los signos Shuar.

### Análisis e interpretación

- Se determinó que el signo más conocido de la nacionalidad Shuar es el de la culebra X con un 28.33%, puesto que es el animal más peligroso de la Amazonía, y se lo pintan para la guerra.
- El segundo signo representa a los caminos y pisadas con el 23.33%, esta figura más se pintan las mujeres para seguir los mismos pasos de su madre y antepasados, esto no es menos importante para los varones, puesto que también representa caminos a seguir de los antepasados guerreros Shuar.
- El tercer signo más representativo entre los Shuar es la boa con un 21,34%, puesto que es un símbolo de guerra. Que tiene la espiritualidad de fuerza; quien se pinta esto ha adquirido el poder y la habilidad de inmovilizar al enemigo y destrozarlo en sus fuertes brazos.
- El cuarto signo representativo en los Shuar son las flechas con un 20,33%, esto representa el arma principal mortal de guerra quien sea

incrustado por ella será motivo de muerte por su diseño y arquitectura creada para matar en defensa de los suyos y su territorio.

- El signo muy representativo entre los Shuar son los colmillos del jaguar o tigre con un 6.67%, pero no menos importante ya que esto representa la espiritualidad de la ferocidad, la astucia al momento de atacar al enemigo.

**Pregunta N°3. Que significa el color rojo del achiote y el color negro del huito**

color	Significado	Respuesta	Total %
achiote	Poder y energía	29	39.33
achiote	Pintura para fiestas	35	60.67
achiote	Otros	25	28
<b>TOTAL</b>		<b>89</b>	<b>100</b>

Tabla IV- V Encuesta, Significado del achiote.

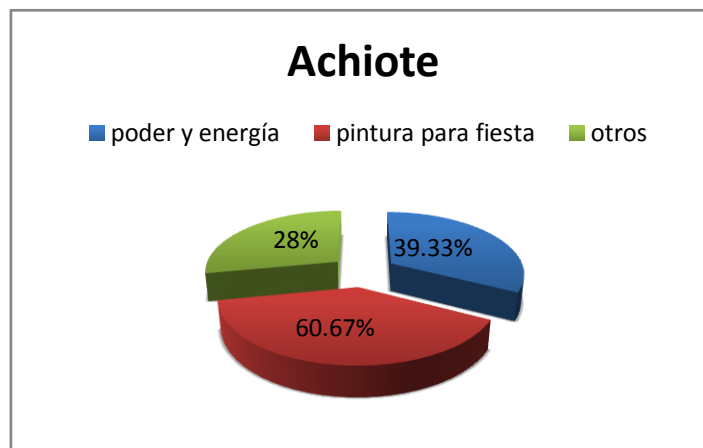


Imagen IV-XLII Gráfico Conocimiento de los estudiantes a cerca de los signos Shuar

color	Significado	respuesta	Total %
huito	Fertilidad y fortaleza	28	18
huito	Mujer hermosa	40	43
huito	otros	21	39
<b>TOTAL</b>		<b>89</b>	<b>249</b>

Tabla IV- VI Encuesta, Significado del huito.

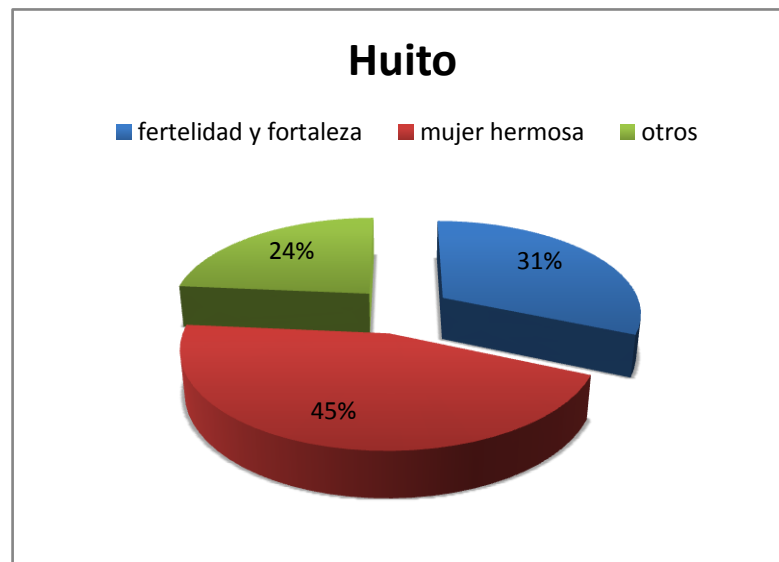












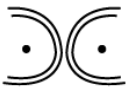



Imagen IV-XLIII Gráfico Conocimiento de los estudiantes a cerca de la pintura Shuar.

### Análisis e interpretación

- Del achiote que es el rojo representa una forma de camuflaje al momento de recibir la fuerza de la espiritualidad recibida con el 39.33% y está listo para el acto ya sea este de guerra, de fiesta, compromiso, etc. Con un 60.67%.
- Con el 28% de respuestas que no se acercan a la investigación realizada, puesto que son jóvenes que no poseen una educación cultural por parte de sus padres.
- La respuesta del huito alcanza un 45% representando la belleza de la mujer, en un 31% la fertilidad y fortaleza de la mujer.
- Con el 24% de igual manera existen respuestas erradas que no tienen ningún vínculo de su cultura.



**Pregunta N°4. Asocie las siguientes figuras con lo que usted crea que signifique**

Dibujo	Repeticiones	Significado	Total %
	89	(flechas)	14.88%
	6	(pisadas)	1.00%
	10	(tortuga)	1.66%
	12	(caminos)	2.01%
	69	(cabeza de boa)	11.54%
	71	(culebra x)	11.86%
	65	(boa)	10.87%
	19	(araña)	3.18%
	5	(jaguar)	0.84%
	83	(culebra equis)	13.89%
	7	(energía)	1.17%
	37	(búho)	6.19%
	73	(anaconda)	12.21%
	4	(grillo)	0.67%


	48	(serpiente)	8.03%
<b>TOTAL</b>	<b>598</b>	<b>598</b>	<b>100%</b>

Tabla IV- VII Encuesta, Significado de cada figura.

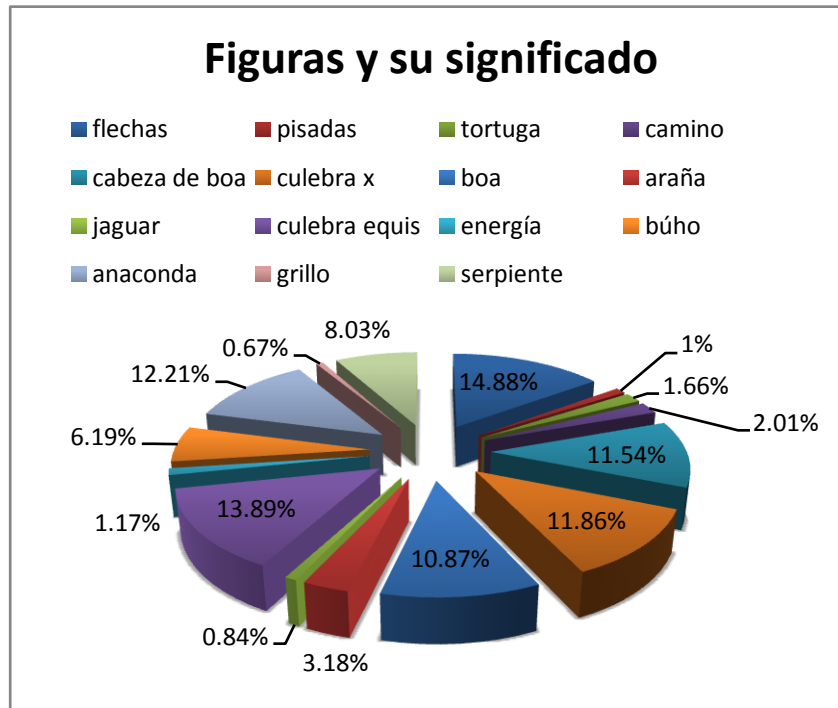


Imagen IV-XLIV Gráfico Asimilación de cada figura con su significado.

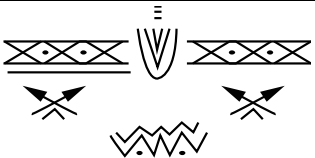
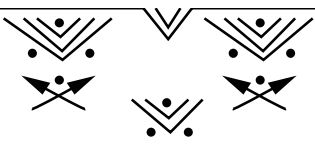
Para realizar el análisis de cada figura se debe tomar en cuenta la percepción de cada individuo según su cultura pura, ya que algunos estudiantes son hijos de padres de cultura diferente como por ejemplo: Shuar con kichwa, Shuar con Achuar, y en algunos casos Shuar con gente occidental. Por tal razón tienden los jóvenes a confundirse o en la mayoría de los casos a perder su identidad cultural, sin conocer el origen de cada uno de estos símbolos ancestrales de su cultura.

### **Análisis e interpretación**

- Las flechas es el signo más conocido entre los Shuar con el 14.88%, por ser el amar principal de guerra.
- La culebra x con el 13.89% forma parte de las figuras más reconocidas en la cultura Shuar por ser el animal más venenoso de la Amazonía y se la adquiere esta espiritualidad de guerra.
- La anaconda con el 12.21% es un símbolo reconocido por la mayoría de los Shuar por su forma, que varía el color de acuerdo a cada Shuar según como lo grafiquen manteniendo la forma de rombo.
- La culebra equis con el 11.86%, es otra forma gráfica de representar a la culebra equis que solo varía en el contraste de sus formas.
- La cabeza de boa con el 11.54% es un símbolo que connota completamente al reptil de la Amazonía, en algunos casos su espiritualidad funciona como imán.
- La boa con el 10.87%, es muy familiar entre los Shuar este símbolo porque lo utilizan muy a menudo para sus fiestas o reuniones especiales con autoridades representando formalidad.
- La serpiente con 8.03% tiene una familiaridad con la culebra x, este símbolo representa la habilidad y destreza al momento de insertarse en la selva.
- El búho con el 6.19% este iconografía representa la visibilidad nocturna, lo utiliza el q ha recibido esta espiritualidad para cazar en la noche.
- La araña con el 3.18%, la simbología es parecida al de la culebra x por su forma de representar.

- Camino con el 2.01%, la dificultad de los caminos en la Amazonía son extremadamente peligrosos para quien no conozca la manera de cómo guiarse.
- La tortuga con el 1.66%, es una iconografía muy compleja pero al momento de ser repetitiva toma forma y simetría dando la facilidad de reconocimiento a la textura del caparazón de una tortuga.
- Las pisadas con el 1% representados por puntos, esto es un símbolo utilizados por los ancestros y muy poco conocidos por los jóvenes Shuar y son muy utilizados por los ancianos que aún viven.
- El jaguar con el 0.84% de igual manera este símbolo lo utilizan fusionado o combinado con otros símbolos de otros animales, en especial se los pinta en la parte de la boca.
- El grillo con el 0.67%, este símbolo de igual manera fue utilizado por los ancestros en algunos casos se lo interpretaba como el sol.

**Pregunta N°5 En las pinturas faciales identifique los símbolos vistos anteriormente que intervengan en cada composición.**

Dibujo	Símbolos que intervienen	Total	Total %
	(culebra x, flechas y colmillos de jaguar)	65	16.17%
	(pasos, flechas y los colmillos de tigrillo)	73	18.16%

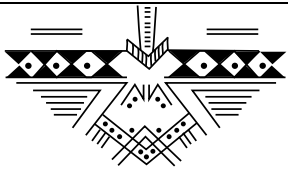
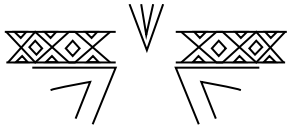
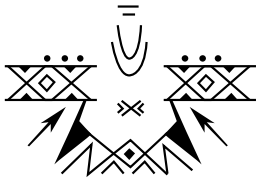
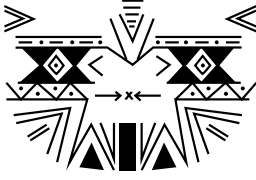
	(boa, labrado de tierra y pisadas )	55	13.68%
	(boa, colmillos de jaguar y flechas)	83	20.65%
	(colmillos de jaguar, boa y flechas)	69	17.16%
	(anaconda, flechas, colmillos de jaguar, caminos y pisadas)	57	14.18%
<b>TOTAL</b>		<b>402</b>	<b>100%</b>

Tabla IV- VIII Asimilación de cada figura con su significado.

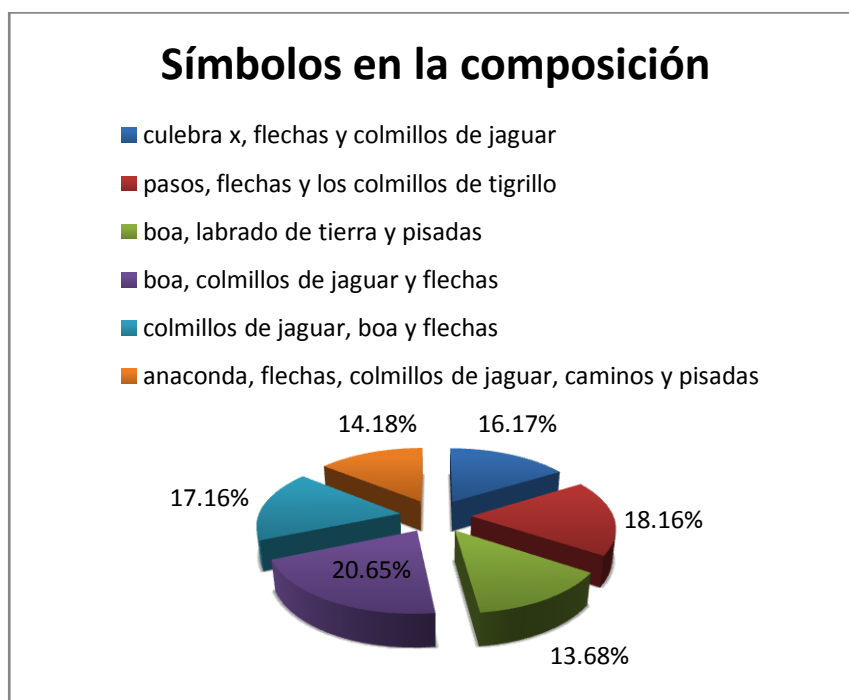


Imagen IV-XLV Gráfico Asimilación de cada figura con su significado compositivo.

### **Análisis e interpretación**

- En todas las composiciones intervienen la gran parte de los símbolos de los animales en especial la culebra x y la boa, seguido por las lanzas, pasos y pisadas, que de acuerdo a cada Shuar lo figura según su estilo y la forma de percepción de cada una de ellas generando así una composición simétrica repetitiva en cada uno de sus lados faciales, en general globaliza la percepción de la cosmovisión interna e individual de cada uno de los Shuar.

## CONCLUSIONES

Los datos obtenidos son de gran utilidad ya que se ha identificado cuales son los símbolos más utilizados en la actualidad de la cultura Shuar y en especial reconocido por la mayoría de los jóvenes, los cuales se tomarán en cuenta al momento de la elaboración de la interface del multimedia

- Se ha determinado que existe un problema de conocimiento con algunos signos ancestrales que fueron utilizados en el pasado y que no son conocidos muy bien en la actualidad por los jóvenes y no son utilizados.
- La mayor parte de los signos los reconoce los adultos, y son frecuentemente utilizados por ellos ya que en la antigüedad los jóvenes debían cumplir una edad o tener una formación espiritual antes de utilizar las pinturas faciales, pero hoy en día lo utilizan para ceremonias especiales Shuar.
- Existen jóvenes que no son de sangre pura, tienen una mezcla cultural con otras nacionalidades ya sea Shuar con kichwa, Shuar con Achuar, Shuar, o con la gente occidental, etc.
- Los símbolos iconográficos en las pinturas faciales en la actualidad son similares variando en la forma de pintar combinando los colores.
- Tienen mucha familiaridad con los signos actuales utilizados en la gran mayoría de los Shuar, los signos que han sobrevivido al tiempo son los de mayor utilización son la culebra, la boa, la anaconda.

## **4.8 ANALISIS FORMAL Y SIMBÓLICO ICONOLÓGICO DE LAS PINTURAS FACIALES SHUAR.**

### **4.8.1 Análisis de las visiones iconográficas de los Shamanes**

Las pinturas corporales generalmente se limitan a la cara. En algunas celebraciones, como la de la culebra y de la Tsantsa se extienden a todo el cuerpo. Las pinturas de la cara con 'karawira', 'ipiak'" y 'suwa', como hace notar S. Pellizzaro, no son arbitrarias sino significativas. Cada símbolo representa generalmente un animal de la selva en forma abstracta esto lo obtienen en algunos casos al tomar el natem o ayahuasca donde pueden observar y conversar con los árboles, cascadas, ríos, plantas y animales como si se tratare una persona más pidiendo lo que ellos quieren, como poder ver alguna cosa del pasado o futuro o pidiendo poder, una fuerza, una habilidad especial, de algún animal o planta. Con solo un bocado viajan a lugares más lejanos a cada rincón de la tierra y de los cielos, y empieza las visiones terrenales y visiones celestiales.

En el momento crucial del trance, el chamán o el Shuar llega a ese lugar donde él experimenta "una visión celestial", composición de símbolos, que representan la complejidad de la selva tropical donde las boas y las mariposas, son seres humanos y espíritus, que conversan y conviven con ellos en ese mismo instante, facilitando el acceso a otros mundos reales, y al mismo tiempo adquiere la espiritualidad según lo que desee el Shuar, si es energía, poder, fuerza, o consultar sobre algo que quiera saber "Arutam" le complace y al momento de recibir se pinta con la forma que lo representa al poder adquirido del ser espiritual revelado. Y es cuando está preparado para continuar con su



vida. En la espiritualidad de los Shuar se dice que todos los animales y plantas de la amazonia tienen un espíritu, una personalidad, una fortaleza, una habilidad en especial que le caracteriza a cada uno de los animales y plantas, a quien se debe respetar y pedir permiso al momento de hacer algo con ella, como tumbar un árbol o ir de cacería, así pues todo tiene su razón de ser. A continuación algunos de los signos más representativos recolectados luego de haber tomado la ayahuasca el Shamán o haber recibido un poder de “Arutam” para su vida diaria, o para un acto en especial, como casería, pesca, matrimonio, visita, construcción de la choza, etc.

### El cangrejo:



Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
El cangrejo de agua dulce tiene la habilidad de camuflaje con las piedras del río, es casi invisible ante el ojo humano y muy veloz al momento de atacar a su presa.	

Tabla IV- IX Análisis iconográfico de la visión del cangrejo.

### La boa:


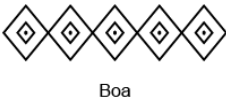
Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
La boa, sin necesidad de ser veloz, tiene el poder de hipnotizar e inmovilizar a sus presas, y con sus músculos destroza a cualquier presa y pasárselo entero.	

Tabla IV- X Análisis iconográfico de la visión de la boa.

### La araña:



Imagen:	Abstracción:
	 Araña
Interpretación espiritual:	
La araña, tiene la habilidad de tejer sus trampas como si flotaran en el aire, cualquier presa que caiga en sus redes no escapara de su malla pegajosa; mientras más se quieren escapar más envueltas estarán y serán devoradas.	

Tabla IV- XI Análisis iconográfico de la visión de la araña.

### El jaguar:


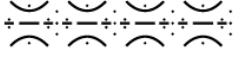
Imagen:	Abstracción:
	 Jaguar
Interpretación espiritual:	
El Jaguar la habilidad del olfato puede percibir desde varios kilómetros a su presa, muy ágil y caudaloso al momento de atacar, destroza fácilmente con sus garras, más aún con su poderosa mandíbula.	

Tabla IV- XII Análisis iconográfico del la visión del jaguar.

### La energía:

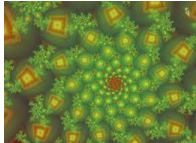
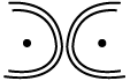
Imagen:	Abstracción:
	 Energia
Interpretación espiritual:	
La energía son las ondas que se forman al caer el agua de una cascada, donde se recibe la fuerza dada por "Arutam" el dios que da la fuerza de la espiritualidad.	

Tabla IV- XIII Análisis iconográfico de la visión del la energía.

### El búho :



Imagen:	Abstracción:
	 Tatacao el que ve
Interpretación espiritual:	
El búho, la habilidad de visión en la noche, puede observar como la luz del día es una ave muy hábil y silenciosa al momento de volar, que con su pico y sus garras es imposible que la presa escape en la noche.	

Tabla IV- XIV Análisis iconográfico de la visión del búho.

### La serpiente :


Imagen:	Abstracción:
	 Serpiente
Interpretación espiritual:	
La serpiente con su veneno es mortal, casi imposible salvarse de su picadura, muy hábil en la selva, experta en camuflarse entra las hojas y su movilidad entra las ramas es sorprendente.	

Tabla IV- XV Análisis iconográfico de la visión de la serpiente.

### La mariposa:



Imagen:	Abstracción:
	 Mariposa
Interpretación espiritual:	
La mariposa, exquisito en sus colores, formas, y texturas, tiene elegancia en sus figuras lo utilizan en algunos casos como camuflaje de otros depredadores a más de verse bellas y elegantes.	

Tabla IV- XVI Análisis iconográfico de la visión de la mariposa.

### La rana:



Imagen:	Abstracción:
	 Rana
Interpretación espiritual:	
La rana muy inteligente al momento de sentirse asechada por un depredador como la culebra, muy hábil al momento de escapar y defenderse tiene la habilidad de adherirse a cualquier superficie por sus patas pegajosas.	

Tabla IV- XVII Análisis iconográfico de la visión de la rana.

### El grillo:



Imagen:	Abstracción:
	 Grillo
Interpretación espiritual:	
El grillo, muy hábil para dar saltos totalmente rápidos, y generar sonidos distintivos para distraer algunos depredadores.	

Tabla IV- XVIII Análisis iconográfico de la visión del grillo.

### La anaconda:



Imagen:	Abstracción:
	 Anaconda
Interpretación espiritual:	
Anaconda, tiene casi las mismas habilidades de la boa, tiene el poder de hipnotizar e inmovilizar a sus presas, en el agua es mucha más rápida, con sus músculos es capaz de destrozarse a cualquier presa incluso en algunos casos superando su propio tamaño.	

Tabla IV- XIX Análisis iconográfico de la visión de la anaconda.

### El sol:



Imagen:	Abstracción:
	 Sol
Interpretación espiritual:	
El sol tomado como un Dios supremo, el dueño de la luz o llamado también “Etsa”, sin la luz no hubiera vida.	

Tabla IV- XX Análisis iconográfico de la visión del sol.

### Las lanzas:



Imagen:	Abstracción:
	 Lansas
Interpretación espiritual:	
Livianas como el viento, poderosas para desgarrar y matar ya sea hombre o animal. En algunos casos, también se les incorpora los iconos de las boas dibujadas ya sea a lo largo del mango o en la punta, generando así más espiritualidad, transformándose en compañero de guerra y casería.	

Tabla IV- XXI Análisis iconográfico de la visión de la flecha.

### La cabeza de boa:



Imagen:	Abstracción:
	 Cabeza de boa
Interpretación espiritual:	
La cabeza de la boa, en algunos casos funciona como amuleto de protección contra males, y también se lo interpreta como un imán por el poder que tiene de hipnotizar y atraer a sus presas.	

Tabla IV- XXII Análisis iconográfico de la visión de la cabeza de boa.

### La tortuga:



Imagen:	Abstracción:
	 Tortuga
Interpretación espiritual:	
La tortuga, con su bella simetría de su caparazón, experta nadadora capaz de durar varias horas bajo el agua sin salir a respirar.	

Tabla IV- XXIII Análisis iconográfico de la visión de la tortuga.

### El camino:



Imagen:	Abstracción:
	 Caminos o senderos
Interpretación espiritual:	
El six sax representan caminos tales de sus antepasados o de algún familiar, teniendo así el mismo sendero, preservando cuidando y llevando siempre su cultura y mantenerla viva como lo hicieron en algún momento sus antepasados	

Tabla IV- XXIV Análisis iconográfico de la visión del camino.

### Los pasos:



Imagen:	Abstracción:
	 Pasos o pisadas
Interpretación espiritual:	
Seguir la huella de algún sendero ya recorrido por algún antepasado, mostrando que va a tomar sus mismas pisadas y seguir sus huellas.	

Tabla IV- XXV Análisis iconográfico de la visión de huellas.

### Culebra equis:



Imagen:		Abstracción:	
		 Culebra equis	
Interpretación espiritual:			
<p>Es la mortal de la amazonia agresiva y mortal para matar, su longitud al nacer es de 14.5 cm y llega a medir 153.2 cm. Es una serpiente ovípara. Su veneno hace un efecto inmediato y se la llama así por su piel escamosa con una serie en forma de equis en la espalda. Los habitantes de la amazonia le tienen miedo especialmente en la noche cuando sale a cazar, por su mortalidad de veneno, y al no ser tratado a tiempo puede morir en cuestión de minutos.</p>			

Tabla IV- XXVI Análisis iconográfico de la visión del culebra equis

Cada Shuar al momento de recibir el poder, lo dibuja a su manera según percibido en su visión, de tal manera que algunos símbolos son parecidos, variando en la forma de contrastar las líneas pero no en su estructura que fácilmente se podría percibir que es el símbolo de un mismo animal, pero con diferente contraste.

No debían decir el significado de tal manera perderían el poder recibido de Arutam en algunos casos no se trataba específicamente de un animal, existía casos que era de un árbol, la hoja de una planta, el río, las piedras, el camino, huellas, la tierra, sembríos, etc. En los hombres significan el poder recibido de 'Arutam' en las chorreras de los ríos o las habilidades en las que se distinguen cada uno como tejer las palmas para la choza o tejer sus vestimentas, para la música, para la danza, etc. Generalmente las pinturas que agrandan desmesuradamente la boca dan al atacante un aspecto terrorífico y asemejan a la boca ensangrentada de un tigre.

#### **4.8.2 Análisis del color en las pinturas faciales de los Shuar**

Los colores rojo y negro son los colores básicos para la vida y la cosmovisión de los pueblos de la Amazonía, los colores que se refieren al “huarmi manduru y la huarmi huituc”, (la mujer achiote rojo y la mujer huituc negro) que se consideran diosas de la belleza. Un mito quichua y que fue concebido de igual manera por los Shuar que habla de cómo estas hermosas mujeres, antes de convertirse en las plantas de cosméticos más utilizados en la región pintó el negro tucán, rojo y amarillo, y luego pintaron todos los otros animales en el bosque con los hermosos colores que continúan usando hoy.

Se dice que el que no está pintado de acuerdo a la situación no es tomado en cuenta en las reuniones, fiestas, ritos, etc. Porque esto significa estar de gala estar bella o bello estar bien presentado para la reunión especial que se celebre en la comunidad.

El achiote rojo (Bixaorellana) y la huituc negro (genipa americana) son pigmentos que desempeñan un papel fundamental en todas las fases de la vida amazónica, desde el nacimiento hasta la muerte.

El rojo significa fuerza, el poder adquirido en los hombres, la habilidad, las fuerzas ocultas de la selva, y listos para entrar en contacto con la selva. El negro a la mujer hermosa, representa la vida mística, fertilidad, suerte, y la vida en la tierra.

#### **4.8.3 Análisis iconológicos de los Diseños Faciales Shuar del año 1976**

En los antepasados existía una infinidad de diseños y se podría dar diferentes interpretaciones, pero se a podido recolectar los diseños de décadas atrás



donde la formalidad del diseño para cualquier acto en especial del día a día era muy importante. Un registro de algunas pinturas recogidas del año 1976, por el padre S. Pellizzaro con interpretaciones específicas para cada pintura.

### Pintura facial mujer:

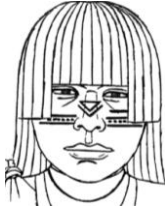

Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
Esta imagen representa los puntos como los pasos a seguir de su marido y esta lista para atender a su marido preparándole la chicha o alimento.	

Tabla IV- XXVII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

### Pintura facial varón:


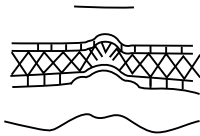
Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
“wajarai” de “wawain” se pinta como “yamunk” (culebra equis) porque traspasará con su lanza al enemigo estando al asecho, sin ser visto como una equis.	

Tabla IV- XXVIII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón:**


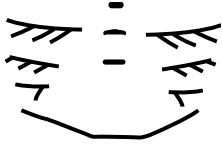
Imagen:	Abstracción:
	
<b>Interpretación espiritual:</b>	
"Namaj" de wakentsa se pinta peinillas, para significar su especialización y destreza, esta imagen también se lo interpreta como un hábil tejedor de palmas para los techos de las chozas listo para la construcción de la choza.	

Tabla IV- XXIX Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón:**


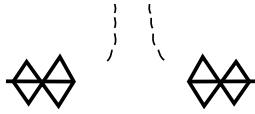
Imagen:	Abstracción:
	
<b>Interpretación espiritual:</b>	
"Tiwi" de (uuntchiwias) se pinta como "panki" (anaconda) por que recibió de "arutam" el poder de inmovilizar al enemigo entre sus fuertes brazos como una anaconda.	

Tabla IV- XXX Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón:**



Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
Esta pintura representa, la invitación a sus hermanos a la guerra, esta con el espíritu de la anaconda, muy hábil en el agua y fuerte al momento de destrozar a sus presas.	

Tabla IV- XXXI Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón:**



Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
“Sanchim” de shakaim se pinta como “shiashia” (jaguar) porque desgarrara a la víctima como un jaguar asechándolo en la selva con mucha astucia.	

Tabla IV- XXXII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón:**



Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
<p>“Ujukam” de Wakentsa (chiguaza) se pinta como “tsere”(mono), por que recibió de “ARUTAM” el poder de estrangular a sus enemigos como lo hace tsere con sus presas, también se lo puede interpretar que camina por los mismos senderos de sus antepasados al momento de ir de casería, o al tomar el natem en busca de los espíritus.</p>	

Tabla IV- XXXIII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón:**

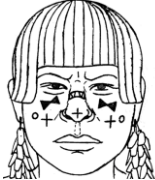

Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
<p>Esta figura representa al Shuar que está listo para tomar el natem, está pintado con un camuflaje de la araña en sus mejillas y la culebra en la parte de la nariz, esto le cuidara al momento de entrar en trance con los espíritus de la selva.</p>	

Tabla IV- XXXIV Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón:**


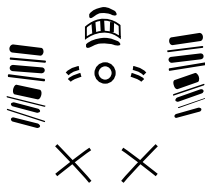
Imagen:	Abstracción:
	
<b>Interpretación espiritual:</b>	
Esta pintura representa, la felicidad de haber recibido nueva energía sintiéndose un nuevo ser, regresando por el camino de sus antepasados que viene con nuevas fuerzas de un nuevo espíritu la araña en su mentón y el jaguar. En la parte de su nariz y mejillas.	

Tabla IV- XXXV Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón:**



Imagen:	Abstracción:
	
<b>Interpretación espiritual:</b>	
Esta imagen de manchas en la cara, se la interpreta que a recibido el poder del jaguar, la agilidad de cazar en la selva y correr sin temor de otros animales, y está listo para regresar a la casa luego de haber tomado el natem ó ayahuasca.	

Tabla IV- XXXVI Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón :**


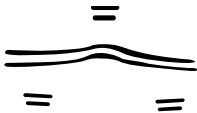
Imagen:	Abstracción:
	
<p><b>Interpretación espiritual:</b></p> <p>Esta imagen representa que está preparado para tomar el tabaco y se queda a dormir una noche cerca de la casa antes de entrar con los suyos en la mañana siguiente. También se lo a las líneas del río o la tierra.</p>	

Tabla IV- XXXVII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

**Pintura facial varón:**



Imagen:	Abstracción:
	
<p><b>Interpretación espiritual:</b></p> <p>Esta imagen representa a los caminos a seguir de algún familiar guerrero, también simboliza el regreso a casa, luego de haber ido de casería por varios días por los senderos trazados por sus antepasados.</p>	

Tabla IV- XXXVIII Análisis iconográfico de la pintura facial de 1976.

En la actualidad muchos diseños ya no se los hacen, quizás por la nueva generación que ha venido en constante convivencia con otras culturas en

especial con las occidentales generando la ausencia de algunos diseños como en épocas anteriores, como el formalismo que existía al pintarse la cara según la situación, como pedir matrimonio, visitar a la familia, invitar a la construcción de la casa, tomar la ayahuasca, ir de casería, para sembrar, para cosechar, para las fiestas, y ritos ceremoniales, etc.

#### **4.8.4 Análisis iconológicos de las pinturas faciales de los Shuar en la actualidad**

Los diseños que subsisten en los Shuar y muy conocidos entre ellos son los de guerra, cada vez están expresando el descontento que tienen por la gran contaminación, en los ríos, tala de árboles, explotación petrolera todo el irrespeto que hemos generado a la medio ambiente, y generalmente siempre están en protesta y en pie de lucha en defensa de sus territorios “Sumak kawsay” (buen vivir); en algunos casos que sus pinturas faciales la utilizan para el turismo comunitario, y dar a conocer su cultura a los extranjeros y tener ingresos para sus comunidades. En la actualidad es frecuente ver símbolos fusionados en un mismo diseño representando la espiritualidad de varios animales, con la diferencia en su contraste de líneas, y la forma de ser pintado o la ubicación del símbolo al momento de fusionar varios en una misma pintura facial; es muy raro en la actualidad ver un diferente símbolo en los Shuar, a continuación las pinturas más utilizados por los Shuar en la actualidad y su interpretación.

**Pintura facial:**


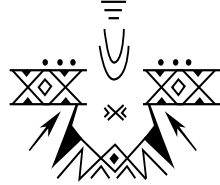
Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
Pintura de lucha o listos para la guerra esta combinada, y representa la espiritualidad de la culebra equis en sus mejillas enzima los puntos que representa los pasos a seguir, las flechas de guerra, y en el mentón los colmillos de jaguar.	

Tabla IV- XXXIX Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**


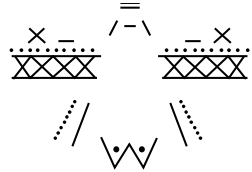
Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
Pintura combinada de varios símbolos, como el de la araña en las mejillas, los pasos en la parte posterior, la culebra equis para luego observar la parte de una línea diagonal con puntos, todo esto interpreta la invitación a la guerra, a la lucha por lo general las líneas en el mentón en forma de triangulas representan los colmillos del jaguar.	

Tabla IV- XL Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.



**Pintura facial:**

Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
Estas líneas representa los colmillos de Jaguar, en todo su rostro.	

Tabla IV- XLI Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**


Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
Combinación de varios símbolos, las líneas entre sus cejas se interpreta la tierra o sembríos, a lado de sus ojos se encuentra las puntas de lanzas, punto y línea quiere decir los pasos, seguido de rombos representando a la boa, en la parte inferior los caminos con pasos, seguidos por lanzas que está debajo de su nariz y los colmillos del jaguar, pintura listo para la guerra.	

Tabla IV- XLII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**

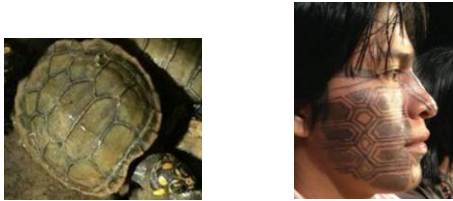
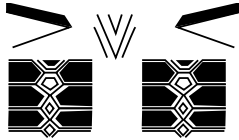
Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
Esta pintura representa a la tortuga charapa, en este caso tiene la habilidad de la música y manipulara los instrumentos musicales.	

Tabla IV- XLIII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**


Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
Similar a la anterior pintura de varios símbolos, las líneas entre sus cejas se interpreta como las líneas de la tierra o sembríos, a lado de sus ojos e encuentra las puntas de lanzas, punto y línea quiere decir los pasos, seguido de los rombos que representan a la boa en sus mejillas, lanzas debajo de su nariz y para terminar, los colmillos del jaguar, listo para la guerra.	

Tabla IV- XLIV Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**

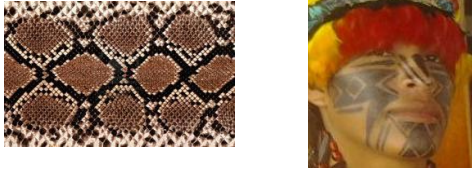

Imagen:	Abstracción:
	
<p><b>Interpretación espiritual:</b></p> <p>Este símbolo representa a la anaconda, en todo su rostro tanto en las mejillas como en el mentón por su forma de rombos secuenciales.</p>	

Tabla IV- XLV Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**

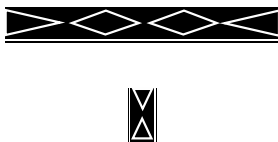
Imagen:	Abstracción:
	
<p><b>Interpretación espiritual:</b></p> <p>En esta imagen se aprecia por los rombos que está latente la espiritualidad de la boa o la anaconda que tienen mucha similitud, ya sea en su símbolo como las fortalezas de la misma, que es de ser fuerte y destrozar a sus presas solo con sus músculos, y está representada en todo su rostro.</p>	

Tabla IV- XLVI Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

### Pintura facial:

Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
<p>Encontramos rombos que representa la boa o la anaconda, adquiriendo la fortaleza, también tiene dos líneas largas en puntiagudos representando a los colmillos del jaguar y está representada de igual manera en todo su rostro.</p>	

Tabla IV- XLVII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

### Pintura facial :



Imagen:	Abstracción:
	
Interpretación espiritual:	
<p>Se puede observar fusionado dos símbolos tenemos la de la culebra equis y el de la boa de igual manera en todo su rostro, mejillas y mentón, se lo reconoce por los rombos que se forman y al mismo tiempo los triángulos, y las dos líneas pequeñas que terminan siendo las puntas de lanzas.</p>	

Tabla IV- XLVIII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**


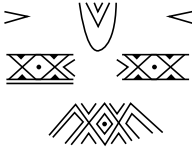
Imagen:	Abstracción:
	
<p align="center"><b>Interpretación espiritual:</b></p> <p>Encontramos la culebra equis en la parte de sus mejillas, las puntas de las lanzas a lado de sus ojos, y en la parte posterior en su mentón se encuentra las equis, con un rombo, quiere decir está listo para matar.</p>	

Tabla IV- XLIX Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**



Imagen:	Abstracción:
	
<p align="center"><b>Interpretación espiritual:</b></p> <p>Las líneas entre sus cejas se interpreta la tierra o sembríos, en la parte de sus mejillas observamos los caminos en forma de sixsax, con un rombo grande que se considera la boa, y en la parte de su mentón se encuentra las puntas de las flechas o lanzas.</p>	

Tabla IV- L Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**

Imagen:	Abstracción:
	
<b>Interpretación espiritual:</b>	
Aquí encontramos 2 símbolos la culebra equis, fusionado con la boa, puesto que internamente se encuentran los rombos, y en la parte inferior las puntas de las lanzas.	

Tabla IV- LI Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**

Imagen:	Abstracción:
	
<b>Interpretación espiritual:</b>	
En la frente representa Etza el dios Sol, que sin ella no hubiera vida, luego flechas de doble punta en su nariz que es para cazar, y en los costados los colmillos del jaguar, y en el interior los caminos en sixsax y los pasos, terminando en su mentón con la parte inferior de los colmillos del jaguar.	

Tabla IV LII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial :**


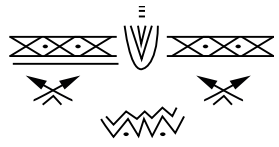
Imagen:	Abstracción:
	
<p><b>Interpretación espiritual:</b></p> <p>Esta pintura refleja la espiritualidad de la culebra equis, se encuentra en la parte de sus mejillas, en su nariz líneas de la tierra y el colmillo del jaguar, dos lanzas cruzadas el símbolo de guerra en sus mejillas, y termina en su mentón con los colmillos del jaguar.</p>	

Tabla IV- LIII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**


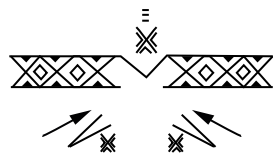
Imagen:	Abstracción:
	
<p><b>Interpretación espiritual:</b></p> <p>En esta pintura encontramos a la culebra equis, fusionado con la boa, puesto que internamente se encuentran los rombos, en su nariz de igual manera una equis y en la parte de sus mejillas las puntas de las lanzas con las equis otra vez simbolizando listos para la guerra.</p>	

Tabla IV- LIV Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

### Pintura facial:

Imagen:	Abstracción:
	
<p>Interpretación espiritual:</p> <p>En esta imagen podemos analizar, que se encuentra líneas seguidas dando forma a la textura de las hojas de alguna planta. Los puntos son pasos a seguir, seguido en sus mejillas lanzas cruzadas que es símbolo de guerra.</p>	

Tabla IV- LV Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

### Pintura facial:


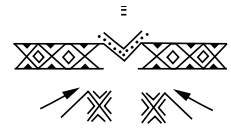
Imagen:	Abstracción:
	
<p>Interpretación espiritual:</p> <p>En esta pintura encontramos el símbolo de la culebra equis, fusionado con la boa, puesto que internamente se encuentran los rombos, en su nariz se encuentra los puntos que simbolizan los pasos o pisadas, y en su mentón se encuentra el símbolo de la equis y a sus extremos una lanza simbolizando que están listos para la lucha o listos para la guerra.</p>	

Tabla IV- LVI Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.



**Pintura facial:**

Imagen:	Abstracción:
	
<p>Interpretación espiritual:</p> <p>Este conjunto de símbolos podemos ver en la nariz las líneas que representa la tierra, tanto diagonales como verticales formando una lanza, en sus mejillas se encuentra, rombos representando la boa o a la anaconda, seguido de líneas horizontales que representan la tierra, en su mentón líneas que cruzan entre si formando caminos con los puntos son pasos.</p>	

Tabla IV- LVII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

**Pintura facial:**


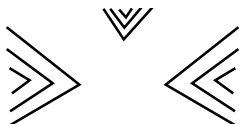
Imagen:	Abstracción:
	
<p>Interpretación espiritual:</p> <p>Este símbolo de líneas consecutivas en sus mejillas, se la interpreta como las puntas de lanzas, dicen cuando son ancianos que están listos para entregar su poder a sus hijos.</p>	

Tabla IV- LVIII Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

### Pintura facial :


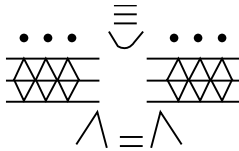
Imagen:	Abstracción:
	
<p>Interpretación espiritual:</p> <p>Las líneas horizontales en su nariz representan la tierra, seguido por los puntos, que son pasos, luego la rombos que representan la anaconda, y en su mentón se encuentra dos flechas hacia arriba representando las puntas de las lanzas o se lo interpreta como colmillos de jaguar.</p>	

Tabla IV- LIX Análisis iconográfico de la pintura facial en la actualidad.

### Pintura de la culebra:



Imagen:	Abstracción:
	
<p>Interpretación espiritual:</p> <p>En esta imagen, se representa las formas de la culebra por todo el cuerpo, que no son muy técnicas ni definidas, solo como una representación de la textura en todo el cuerpo para la ceremonia de liberación de la picadura de la culebra.</p>	

Tabla IV- LX Análisis iconográfico de la pintura en todo el cuerpo.

Existe ocasiones como la fiesta de la culebra, donde se pintan todo el cuerpo, esto quiere decir cuando un miembro de la comunidad se cura de la picadura

de una culebra venenosa se celebra un rito de liberación contra la amenaza de las culebras, con este rito piensan los Shuar que las culebras van a tener miedo de los hombres y se alejarán asustadas.

#### 4.8.5 Análisis de la Iconología en los tejidos

Los símbolos ahora son aplicados a todos los objetos Shuar desde la vestimenta, alfarería, instrumentos musicales, herramientas de guerra, etc. En este caso empezaremos con el análisis en los bordados, con los signos más utilizados entre los Shuar tenemos.

##### Tejido o culebra (x):

Imagen:	Bordado:	Aplicación:
		
<b>Descripción:</b> Existe una serpiente llamada equis, que es una serpiente venenosa que habita en la amazonia, suele salir por las noches y su alimentación consiste en: serpientes más pequeñas, ranas, pájaros y lagartijas. Estos diseños son semejantes, son conocidos como rombos o (x), que al momento de ser repetitivos a lo largo del bordado según el relleno del color puede tomar la forma de rombo, y también se puede interpretar como una equis.		

Tabla IV- LXI Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.

### Tejido rombo 1:




Imagen:	Bordado:	Aplicación:
		
<b>Descripción:</b> Las boas tienen escamas en forma de un rombo, que cubre todo su cuerpo y cuando no están comidas las puntas tienden a cruzarse formando un hexágono, pero al momento que comen a sus presas estas se extienden dejando ver su figura de rombo de cada escama.		

Tabla IV- LXII Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.

### Tejido de rombo 2 :

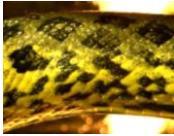
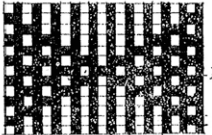

Imagen:	Bordado:	Aplicación:
		
<b>Descripción:</b> Existe mucha similitud en los tejidos, varía en la forma de contrastar y dar colores generando así la visibilidad de las formas según la cromática como el rombo o las equis que son más utilizadas en los bordados o tejidos, que son muy llamativos siendo cotizados por los turistas nacionales y extranjeros.		

Tabla IV- LXIII Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.

### Tejido cabeza de boa:




Imagen:	Bordado:	Aplicación:
		
<b>Descripción:</b> El bordado que representa a la cabeza de la boa, quiere decir el dominio que tiene de innotizar, y la fortaleza de expandir su gran mandíbula al momento de comerselos a sus presas sin importar su tamaño, lo destrozaria sin problema alguno; en algunos bordados este diseño a sido fusionado con el tejido tipo rombo o (x) dandole una fusion simboligica de lo que es completamente la boa y su fortaleza.		

Tabla IV- LXIV Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.

### Tejido lanza de doble punta:


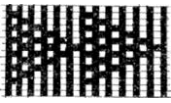

Imagen:	Bordado:	Aplicación:
		
<b>Descripción:</b> Existen diferentes tipos de lanza, como para la cazaría, la guerra, y la pesca; en el bordado observamos con varias puntas que es lanza de guerra.		

Tabla IV- LXV Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.

### Tejido six sax:




Imagen:	Bordado:	Aplicación:
		
<b>Descripción:</b> En este bordado encontramos el camino o la tierra en forma de sixsax que lo utilizan en los bordados ya sea para fajas, pulseras o cintillos.		

Tabla IV- LXVI Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.

**Tejido lanza de doble punta:**




Imagen:	Bordado:	Aplicación:
		
<b>Descripción:</b> Este bordado en forma de punta, como las lanzas de guerra o de casería cada una tiene una función en especial, como la cazaría, la guerra, y la pesca; este tipo de bordado plasma los diferentes tipos puesto que si se borda solo una punta significara la de guerra, si son dos o más puntas la de casería.		

Tabla IV- LXVII Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.

**Tejido lanza de doble punta:**




Imagen:	Bordado:	Aplicación:
		
<b>Descripción:</b> Las formas de la punta de lanza ubicadas en formas continuas generando ritmo y textura, lo utilizan también en bordados para sus fajas o cintillos similar a la anterior pero con diferente cromática.		

Tabla IV- LXVIII Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.

### Tejido del Itip:

Imagen:		Bordado:	
			
Aplicación:			
Morado	Negro	Rojo	Blanco
			
Descripción:			
<p>Las líneas continuas forman textura generando así la interpretación de la tierra en sus vestimentas. Tradicionalmente hombre vestía una falda llamada “itip” una especie de lienzo de líneas verticales, de colores morado, rojo, negro y blanco, tinturados con vegetales, que se envuelven de la cintura hasta el tobillo y va sostenida con una faja. En la actualidad, los Shuar ya no lo fabrican, solo lo adquieren las telas ya fabricadas con las texturas, siendo usadas solo cuando existen actos relevantes ya sea en su comunidad o en actos de festividades para la provincia, siendo invitados para la participación con sus trajes típicos antes usados con frecuencia.</p>			

Tabla IV- LXIX Análisis iconográfico en los tejidos Shuar.

#### 4.8.6 Análisis iconológico en instrumentos musicales

A menudo la música shuar ha sido considerada monótona, reiterativa y un poco triste. El etnomusicólogo William Belzner, que la viene estudiando desde varios años, no comparte esta opinión. He aquí su criterio, al respecto: "En los pocos trabajos sobre música shuar ya escritos, los investigadores dicen que los Shuar utilizan sólo una gama de tres tonos, con mínima variación a nivel del motivo y

frase. Aquí se presentan los distintos instrumentos musicales, con la información que ha sido recogida en distintos puntos del territorio shuar.

**Instrumento musical Tampur (Tambor):**


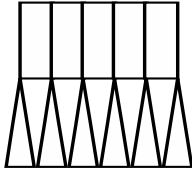
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
El tambor se usa en los bailes, podemos apreciar triángulos puntiagudos en sus cuerdas de templado, generando unsixsax de los caminos, las líneas verticales se lo interpreta como la tierra. Se usa piel de sajino por el lado en que se golpea; también <i>yakúmo saá</i> , <i>tunká</i> , tigrillo (yantana) o monos <i>sepúr</i> , <i>tsére</i> .	

Tabla IV- LXX Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.

**Instrumento musical Pinkiui ( Flauta ):**

Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
En este instrumento musical tiene grabado el símbolo de la boa en la punta de cada flauta. Se realiza dos huecos por un lado a la distancia de una pulgada desde la extremidad.	

Tabla IV- LXXI Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.



### Instrumento musical Peen:



Imagen:		Abstracción:
		
Descripción:		
Tiene un símbolo grabado en la punta que es el de la culebra equis, parecido al pinkui, realizado con el mismo material, pero más delgado, tiene un agujero superior a la distancia de un pulgar de la extremidad. Los otros agujeros, que se encuentran al mismo lado, son cinco.		

Tabla IV- LXXII Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.

### Instrumento musical Tumank:



Imagen:		Abstracción:
		
Descripción:		
En este instrumento musical encontramos el sixsax, con pisadas que en el análisis representaría los caminos o la tierra. Se llama también tsyantur, se trata de un carrizo templado con tripas de kuji. Se toca teniendo en la boca una extremidad para modular el sonido con los labios.		

Tabla IV- LXXIII Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.

### Instrumento musical Kitiar (Violín):



Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>En el instrumento observamos el símbolo de la boa en la parte del asiento del violín. Llamado también El <i>kitiars</i> un instrumento de cedro, o <i>shuiniade</i> una sola pieza, parecido al violín, con dos cuerdas, para realizarlo se corta una pieza de cedro que tenga unos 12 cm. de grueso y una brazada de largo y se señalan las formas externas, para luego hacer una tapa delgadita, con dos ranuras en el centro.</p>	

Tabla IV- LXXIV Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.

### Instrumento musical Pinkiupumu (Flauta):


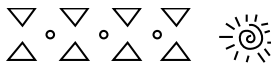
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>Podemos apreciar la simbología de la boa en la parte del mango, y al final en el embudo se encuentra un sol representando a “etsa” el de la vida la luz sin ella no existiría nada. Se llama también pinkiupumu tienen cuatro huecos que sirven para modular y uno para soplar, en las dos extremidades se colocan las dos partes de una calabaza cortada y se utiliza una calabaza chiquita con los agujeros como se dispone en el dibujo.</p>	

Tabla IV- LXXV Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.

### Instrumento musical de la mujer Shuar Shakap 1:


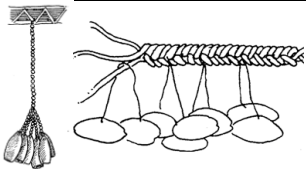
Imagen:	Abstracción:
	
<b>Descripción:</b> Aqui se encuentra algunos bordados o simplemente tejidos con semillas en este caso vemos en la ilustración el símbolo de los caminos en sixsax o que también representa a la tierra. El instrumento se llama también Shakapcon el cual las mujeres llevan el ritmo durante los bailes y existen muchas maneras para confeccionarlo.	

Tabla IV- LXXVI Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.

### Instrumento musical de la mujer Shuar Shakap 2:



Imagen:	Abstracción:
	
<b>Descripción:</b> En este instrumento observamos el símbolo iconológico de la boa por lo que esta de forma unidas la equis y ligeramente alargadas, se podría interpretar también de la iconología de la culebra equis pero cuando las equis estén de forma separadas y no unidas como en este caso. El instrumento se llama también Shakapcon el cual las mujeres llevan el ritmo durante los bailes y existen muchas maneras para confeccionarlo.	

Tabla IV- LXXVII Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.

### Instrumento Tuntui:


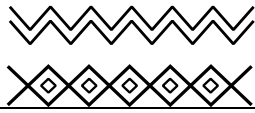
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>En el tuntui, observamos el símbolo iconológico de la boa por los rombos en uno de los lados laterales, y alrededor de los orificios encontramos el sixsax que representa los caminos o tierra. Este instrumento no es tanto para la música se dice que antes lo utilizaban como alarmas de comunicación mediante sonidos para pedidos de auxilio, los han comunicado también golpeando los arboles las raíces aéreas de los mismos.</p>	

Tabla IV- LXXVIII Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.

### Instrumento Kunku:



Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>En este instrumento que de igual manera no era específicamente para la música si no para enviar sonidos de comunicación en ella observamos los símbolos iconológicos de la culebra equis y de la boa a lo largo del el kunku, hoy el medio más común para congregar gente estocando estos instrumentos o un caracol grande.</p>	

Tabla IV- LXXIX Análisis iconográfico en los instrumentos musicales Shuar.

#### **4.8.7 Análisis iconológico en los Adornos**

Son los adornos, especialmente los de plumas, los que han hecho populares en el mundo, a los amerindios. Hoy estos extraños artefactos se han reducido a ser el único motivo que despierta interés por los grupos sobrevivientes, hasta el punto que los turistas se sienten defraudados si no consiguen algunos, y los fotógrafos y reporteros buscan afanosamente a gente que los lleve aún.

Todo esto no deja de causar aprensión y tristeza. En primer lugar porque es muy ambigua esta caza al "indio de plumas", en cuanto denota un interés por él extremadamente superficial. Después porque esta actitud ha deformado por completo el sentido de estos objetos. Mientras que en su verdadero contexto podían tener un significado sagrado, servir para una celebración, indicar posiciones sociales y méritos adquiridos con esfuerzo, ahora se fabrican para venderlos a unos curiosos o se ponen para la foto.

De esta manera lo auténtico se prostituye y unos atavíos, antaño venerables, convierten a sus propietarios en fenómenos de circo, que se hacen pagar en dólares para ofrecer el espectáculo. Ventajosamente esto no se ha dado, sino en medida mínima, entre los Shuar, también por un hecho muy sencillo: con facilidad ellos han abandonando sus adornos, para adoptar los atuendos occidentales.

### AdornoKaris (Karrizos ornamentales):

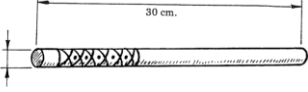

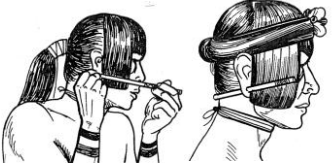
Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<b>Descripción:</b> Uno de los adornos tradicionales más típicos grabado el símbolo de la boa, pero al mismo tiempo se le podría interpretar como la culebra equis, esto es un carrizo colocado en una perforación de la oreja. Este carrizo puede medir hasta 30 cm. de largo y 1 cm. de diámetro y muchas veces tiene adornos hechos con hierros calientes. Antes de introducirlo en la oreja se lo humedece con saliva.		

Tabla IV- LXXX Análisis iconográfico en los adornos Shuar.

**Adorno Temash (Peinillas) :** Detalle del camarete, y el terminado de amarrar se humedece el hilo y se igualan las puntas, sobre una superficie plana. Debajo de las tiritas se colocan otras dos, con el mismo sistema de amarre, pero con la inclinación en sentido contrario y se asegura el hilo, haciéndolo pasar de una extremidad de las tiritas a la otra.

Terminando el amarre se teje con el hilo cada diente con tiritas colocadas una delante y otra atrás. Manteniendo los dientes fijos se comienzan los dibujos: son los mismos que se utilizan para cintas. Se igualan las puntas y se corta lo que sobra, debajo de las tiritas, a veces las peinillas tienen dientes por los dos lados. Los dientes de la peinilla se colocan como indica la ilustración.

**(Temash) Peinilla 1:**

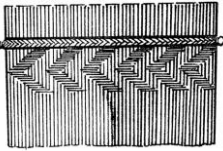


Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<b>Descripción:</b> En este adorno podemos analizar el símbolo de las puntas de lanzas en forma secuencial generando un ritmo, esta bordado en la peinilla para sostener los palitos de la misma.		

Tabla IV- LXXXI Análisis iconográfico en los adornos Shuar.

**(Temash) Peinilla 2:**

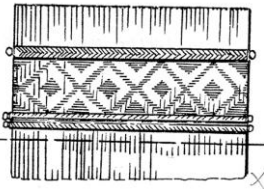


Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<b>Descripción:</b> En esta peinilla se observa el símbolo de la anaconda, y se podría también interpretar como la culebra equis, por sus formas de rombos de la anaconda o boa y las equis de la culebra, de igual manera es un tejido en la peinilla.		

Tabla IV- LXXXII Análisis iconográfico en los adornos Shuar.

**(Temash) Peinilla 3:**

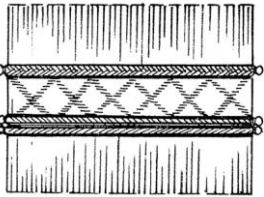


Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<b>Descripción:</b> En este adorno el bordado se observa claramente la iconología de la culebra equis, la más temida de la amazonia por su mortal veneno, esta generado un bordado para ensamblar los palillos de la peinilla.		

Tabla IV- LXXXIII Análisis iconográfico en los adornos Shuar.

**(Temash) Peinilla 4:**




Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<b>Descripción:</b> En el siguiente adorno podemos analizar que en el bordado de la peinilla se encuentra la iconología de la boa por la forma de rombo que en este caso está en forma alargada que en el tejido atrapa a todos los palillos de la peinilla.		

Tabla IV- LXXXIV Análisis iconográfico en los adornos Shuar.

**(Temash) Peinilla 5:**




Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<b>Descripción:</b> En este adorno tenemos la iconología de las puntas de lanza, pero en este caso se encuentra bordado por dos colores el blanco y negro, en la parte superior tenemos unos triángulos invertidos que da la forma de las escamas de que pueden ser de la boa o la culebra.		

Tabla IV- LXXXV Análisis iconográfico en los adornos Shuar.



### Adorno Tayuukunch:


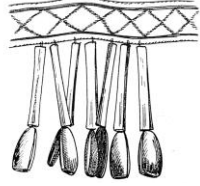

Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<p>Descripción:</p> <p>En este adorno observamos el símbolo iconológico de la culebra equis, que al momento de ser fusionada en una forma repetitiva genera ritmo y toma la forma de rombo, este adorno se cuelga en el pecho, pasando por los hombros está hecho con piola de <b>kumai</b>, pepa de <b>nupi</b>, cinta, huesos de alas de pájaros como <b>tayu</b>, <b>chiwia</b>, <b>aunts</b>, <b>pitsa</b>,ode las patas de <b>tsemp</b>. Los huesos se extraen hirviendo la carne y se cortan en la mitad.</p>		

Tabla IV- LXXXVI Análisis iconográfico en los adornos Shuar.

**Adorno Tsukan kaapujitai (cinta con plumas y pelos)1:** Se trata de una cinta en cuyas extremidades se colocan mechones de plumas de Tucán o de pelo. Con las franjas que existen en la extremidad de la cinta se hacen 5—6 trenzas, en las extremidades de las trenzas.

Esta cinta la usan los hombres adultos para amarrarse el pelo, de manera que una de las extremidades queda amarrada sobre la nuca y la otra cuelga sobre la espalda.

### Adorno Tsukan kaapujitai (cinta con plumas y pelos)1:

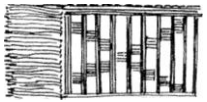


Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<b>Descripción:</b> En este adorno para amarrar la cabellera se puede observa el símbolo iconológico de la culebra equis, que mientras no se unan mucho se puede apreciar, por lo contrario si se llegasen a unir formarían el rombo y sería la iconografía de la boa.		

Tabla IV- LXXXVII Análisis iconográfico en los adornos Shuar.

### Adorno Tsukan kaapujitai (cinta con plumas y pelos)2:

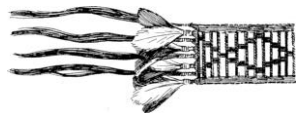


Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<b>Descripción:</b> En este caso el rombo se observa claramente generando así la iconografía de la boa, o la anaconda que tienen una similitud.		

Tabla IV- LXXXVIII Análisis iconográfico en los adornos Shuar.

### Adorno Tsukan kaapujitai (cinta con plumas y pelos)3:

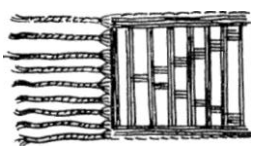


Imagen:	Abstracción :	Utilización:
		
<b>Descripción:</b> En este caso observamos el símbolo iconológico de las puntas de lanzas, en forma secuencial.		

Tabla IV- LXXXIX Análisis iconográfico en los adornos Shuar.

#### **4.8.8 Análisis iconología en la alfarería Shuar:**

Narra la mitología Shuar que una hermosa mujer se había casado con cazador muy conocido por su valentía y habilidad. Las demás mujeres no pudieron perdonarle esta suerte y se vengaron, rehusando enseñarle el arte de cocinar y elaborar los tiestos. De nada valió que a la pobre su marido le trajera abundante casería, por que no tenía nada en que cocinarla. Cada día ella buscaba distintos tipos de barro para elaborar sus resipientes pero siempre se rompían.

Finalmente Nunkui tuvo compasión de la joven y se le apareció para indicarle las mejores clases de arcilla y todas las técnicas de la alfarería: escupiéndole en las manos le comunicó definitivamente los secretos del arte. A continuación maldijo a las demás mujeres que perdieron al instante la habilidad. Desde entonces, y hasta nuestros días entre los Shuar la alfarería es una prerrogativa de las mujeres, que elaboran sus ollas repitiendo lo que Nunkui enseñó.

La alfarería de los Shuar no es resistente y delicada como la de sus vecinos del Norte los Canelos de habla Kichwa, menos finos son también los adornos y las pinturas, de todas maneras los resipientes que las mujeres producen son abundantes, funcionales y estéticos. Entre los Achuar, seguramente por el influjo canelo, la cerámica es más refinada y mejor adornada. Sobra decir que el plástico y el aluminio están acausando un rudo golpe a las artes enseñadas por Nunkui a las mujeres Shuar.

### Alfarería Ichinkian 1:



Imagen:	Abstracción:
	
<p>Descripción:</p> <p>En esta imagen tenemos el símbolo de los caminos por que encontramos el sixsax de la tierra o senderos, por lo general en la alfarería Shuar lo pueden pintar como grabar en alto relieve los símbolos iconológicos. Se llaman Ichinkian a estas cerámicas por tener la boca grande.</p>	

Tabla IV- XC Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Ichinkian 2:


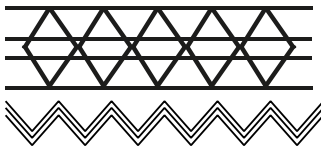
Imagen:	Abstracción:
	
<p>Descripción:</p> <p>En esta artesanía encontramos dos signos iconográfico como el sixsax que representa los caminos o senderos de la tierra, el segundo símbolo representa los rombos atravesadas por líneas dando a conocer a la boa, de igual manera que el anterior la vasija es de boca grande que normalmente lo utilizan para almacenar alimento.</p>	

Tabla IV- XCI Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Ichinkian 3:



Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
Encontramos una iconología nueva, representando las escamas del pez, también se podría interpretar como las formas de las escamas de anaconda por su similar forma y textura, de igual manera es de boca grande.	

Tabla IV- XCII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Ichinkian 4:


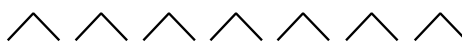
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
En esta pieza encontramos el icono representada por las puntas de lanzas, si este icono llegase a unirse sus vértices automáticamente tendríamos el sixsax de los senderos o caminos, está representado en forma de repujado y tiene la boca grande, para guardar frutas.	

Tabla IV- XCIII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Pinink 1:

Imagen:	Abstracción:
	
<p>Descripción:</p> <p>En esta pieza se encuentra la iconografía de la cabeza de boa, pero también es muy similar a la de tortuga, que viene de afuera hacia dentro del Pinink. Este sirve para tomar la chicha son pequeñas y livianas.</p>	

Tabla IV- XCIV Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Pinink 2:



Imagen:	Abstracción:
	
<p>Descripción:</p> <p>En esta pintura cambia la forma contrastar su pintura. Se encuentra la iconografía de la cabeza de boa, o también es similar a la tortuga, en cambio va de adentro hacia fuera del Pinink. Este sirve para tomar la chicha o recoger agua son pequeñas y livianas.</p>	

Tabla IV- XCV Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Pinink 3:


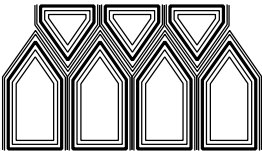
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
Aquí encontramos la iconología de la tortuga por su forma de pentágono alargado hacia fuera, si duplicáramos hacia el otro lado tendríamos más visible a la textura pero aquí está concebido una sola parte.	

Tabla IV- XCVI Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Pinink 4:


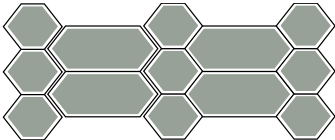
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
En este pinink encontramos la iconología de la tortuga más fácil de apreciarlo por su continuidad de hexágonos alargados internamente generando ritmo, lo usan para tomar la chicha o agua.	

Tabla IV- XCVII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Pinink 5:



Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
En esta pieza de alfarería encontramos las puntas de forma repetitiva esta iconología se la puede interpretar como las puntas del as lanzas	

Tabla IV- XCVIII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Pinink 6:



Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
Aquí podemos observar claramente por la buena utilización de la cromática y contraste, las equis y en el interior se forman los rombos en esta cromática se puede distinguir fácilmente los dos animales la boa o anaconda con la culebra equis, se utiliza para tomar la chicha o los brebajes del Shaman.	

Tabla IV- XCIX Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.



### Alfarería Muits 1 :


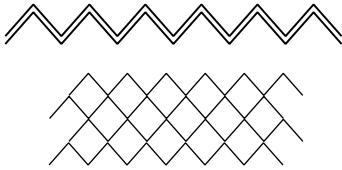
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>Aquí tenemos la simbología de rombos continuos generando textura interpretándolo como escamas de la piel de la boa, en la parte posterior de la pieza, seguido en la parte inferior por el sixsax de los senderos o caminos, se llama Muits por tener la boca mas serrada que la anterior.</p>	

Tabla IV- C Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Muits 2:



Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>Aquí encontramos el símbolo iconológico de los rombos que representan a la boa o anaconda, seguido en la parte inferior los triángulos es la simbología de las lanzas, esta pieza es de boca serrada.</p>	

Tabla IV- CI Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Muits 3:


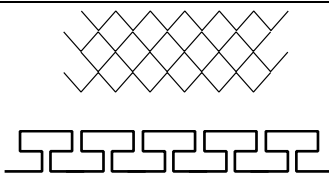
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>Aquí tenemos la simbología de rombos continuos generando textura e interpretándolo como escamas de la piel de la boa o la anaconda que son similares, seguido de un nuevo icono no muy utilizado en los Shuar interpretado que probablemente es similar a los senderos por sus formas de subidas y bajadas, como es el territorio Shuar, especialmente los caminos que conducen a las cascadas sagradas, pieza de boca se.</p>	

Tabla IV- CII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Muits 4:


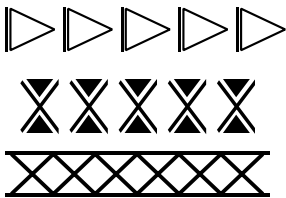
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>Encontramos triángulos hacia la derecha, hace referencia a lanzas de varias puntas, la siguiente iconografía la culebra equis, seguido otra vez la culebra equis con otro contraste. Pieza de boca serrada.</p>	

Tabla IV- CIII Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Yumi (para agua o chicha) 1:


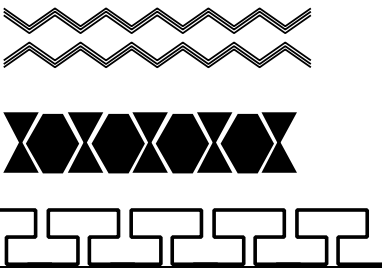
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>En la siguiente Yumi visualizamos el sixsax de caminos, pero al ser doble y estar casi juntos se podría interpretar como la boa, luego encontramos la culebra equis dejando ver claramente su inicial, seguido un nuevo símbolo, probablemente caminos que conducen a las cascadas sagradas.</p>	

Tabla IV- CIV Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

### Alfarería Yumi (para agua o chicha) 2:


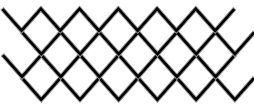
Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
<p>Encontramos una secuencia de rombos generando ritmo y textura interpretándose como las escamas de la boa o de la anaconda, sirve para el traslado de agua o chicha cuando salen de casa por varios días.</p>	

Tabla IV- CV Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

**Alfarería amamuk:**



Imagen:	Abstracción:
	
Descripción:	
En la siguiente pieza analizamos su iconografía y encontramos el sixsax que se la interpreta como caminos o senderos con las pisadas. Sirve para lavar frutas.	

Tabla IV- CVI Análisis iconográfico en la alfarería Shuar.

## **CAPÍTULO V**

### **5 APLICACIÓN Y DESARROLLO DEL MULTIMEDIA PROMOCIONAL IWIA**

#### **5.1 PROCESO DE DISEÑO**

##### **5.1.1 Análisis de la situación y primera toma de decisiones**

Los estudiantes del bachillerato de los colegios de nacionalidad indígena de la Amazonía, no son comunicados de la forma correcta el curso de soldados Iwias, donde no se informan bien lo que es el curso y peor aún como les beneficia y cuál será su futuro en las fuerzas armadas del Ecuador.

Por lo cual he observado la forma de apoyar cómo informar de la manera adecuada desarrollando un multimedia con la iconología de la nacionalidad

Shuar despertando la atención de los estudiantes, de esta manera promover y conseguir difundir la información de la escuela Iwias.

Será una gran ayuda para motivar a los alumnos de los sextos cursos de nacionalidad Shuar, de la provincia de Pastaza, ciudad de Puyo, que sean aspirantes a soldados de la escuela de IWIAS, y formar parte del ejército ecuatoriano, ya que por medio de los símbolos iconológicos como: vestimenta, formas, colores, alfarería, adornos, etc.; podrán familiarizarse en el entorno del interfaz, y aprovechar la interactividad tenemos mejores resultados de recepción y comprensión. Será una actividad que a los alumnos no les resultará cansada, al contrario generará gran interés, con una forma didáctica e interactiva de informarse sobre la escuela de IWIAS.

### 5.1.2 Organización del contenido:

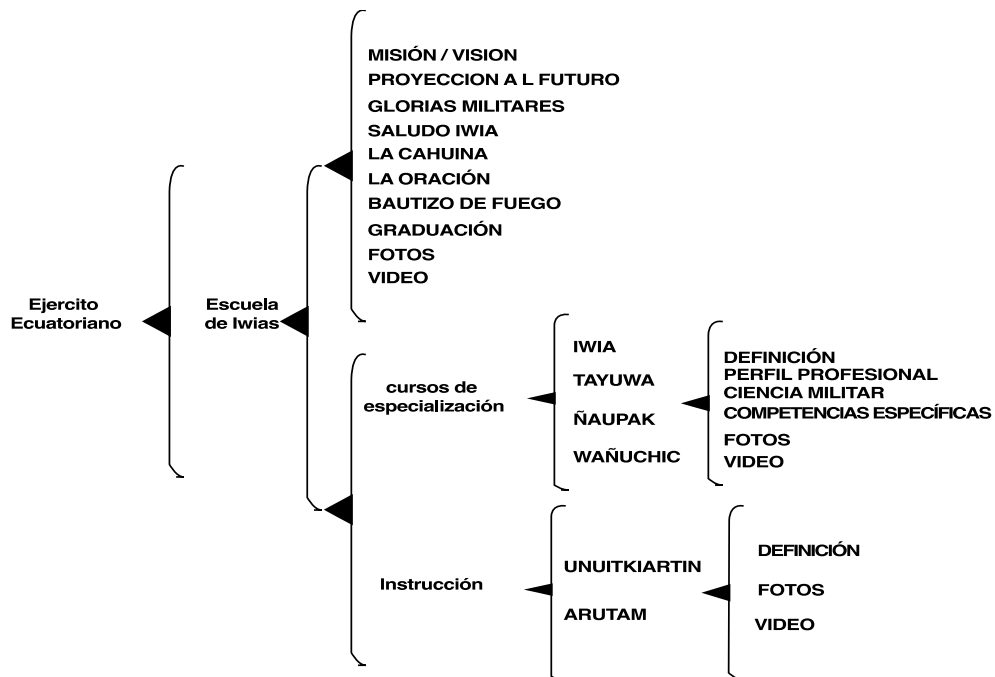


Imagen V- XLVI Gráfico organización de contenido.

## 5.2 FASE DE PRODUCCIÓN

### 5.2.1 Planificación

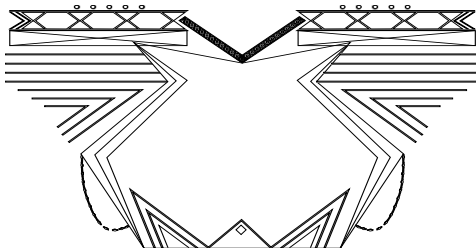
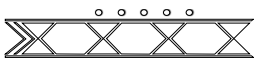



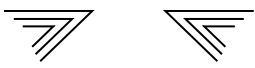
- **Emisor:** Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.
- **Destinatario:** Estudiantes de sextos cursos de nacionalidad indígena Shuar de la Provincia de Pastaza, que están cursando el último año de educación secundaria.
- **Objetivo:** Llegar de la manera directa a los jóvenes de nacionalidad Shuar de los sextos cursos del bachillerato de los colegios interculturales bilingües de la Provincia de Pastaza. Con el fin de informar y que tengan un conocimiento más claro de lo que se trata la escuela de Iwias, promocionando así la carrera y vida militar.
- **Justificación:** Se realiza un multimedia con la iconografía de las pinturas faciales Shuar para que los jóvenes se sientan identificados, atraídos y familiarizados con su cultura y el entorno de vida que les rodea, así generando atención a la información y recepción más rápida del mismo apoyados con música, sonidos, imágenes y videos.
- **Temática:** Primero se informara de lo que es la escuela de Iwias en general, para luego entrar a conocer cada curso de especialización.
- **Contenido que se trata:** la misión, visión de la escuela de Iwias cuál es su historia para que fue creada, como beneficia a la sociedad, cual es el futuro, etc.
- **Breve descripción:** Se utilizara composiciones de foto realismo de cada curso generando una idea de lo que hace cada uno con su atuendo original de especialización, esta composición se utilizara como fondos en cada especialización, y en cima de este se diagramara la retícula con los símbolos

iconológicos de la nacionalidad Shuar para la presentación de la información de cada curso.

- **Rasgos más característicos:** Se utilizara los logos de cada curso; La cromática de las pinturas Shuar que es el color rojo y el negro que predominan sin dejar de lado la identidad de los militares Iwias; Se utilizara fotografías reales de los cursos; Las música de fondo será exclusivo de la nacionalidad Shuar, como cantos de guerra y mitologías ancestrales.

## 5.2.2 Proceso de análisis y conceptualización para la creación de las retículas con la iconología Shuar

**Diagramación iconológica del menú principal de la escuela de Iwias:**

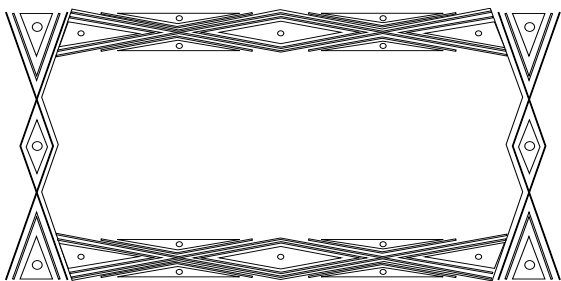
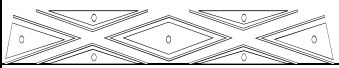


Retícula	
	
Piezas	Significado
	En este símbolo representamos a la culebra equis.
	Este símbolo representa los colmillos del jaguar.
	Este símbolo se lo interpreta como una fusión de los colmillos y las bigotes sensibles como radares del jaguar.
	Aquí encontramos la iconología de la boa o de la anaconda.
	Esta imagen representa las puntas de las lanzas que es símbolo de guerra.
Interpretación	



En este menú principal de la escuela de Iwias, se encuentra plasmado cinco símbolos iconográficos que significa listos para la guerra, por absorber cada fortaleza de cada animal, como el de la culebra equis lista para matar con su veneno, los colmillos del jaguar, tan ágil y veloz que entre sus garras el enemigo no escapara fácil mente y su velocidad podrá alcanzarlo rápidamente, la anaconda o la boa, con sus fuertes músculos destrozara al enemigo, y las flechas cruzadas símbolo de guerra tan ágil y flexible traspasara sin problema los cuerpos de los enemigos engarzándose muy bien que no será fácil sacárselo por su longitud.

Tabla IV- CVII Análisis y diagramación iconológico Shuar.

### Diagramación iconológica, menú operaciones especiales Iwia:

Retícula	
	
Piezas	Significado
	En esta imagen representamos a la anaconda.
	En esta imagen representamos a la boa.
	En esta imagen representamos a la culebra equis.
Interpretación	

En esta retícula del curso de especialización operaciones especiales lwias, se encuentran la iconología de la anaconda, porque solo los fuertes resisten las pruebas como la anaconda tiene la fortaleza de destrozarse huesos de sus presas para tragárselos enteros sin importar si tamaño, encontramos la iconología de la boa, que es un animal parecido a la anaconda pero esta es de tierra, de igual manera tiene el poder de hipnotizar e inmovilizar al enemigo sin necesidad de ser veloz puede atacar y matar, a sus enemigos, y la culebra equis la mortal de la Amazonía, con una sola picadura es suficiente para matar en 5 minutos.

Tabla IV- CVIII Análisis y diagramación iconológico Shuar.

### Diagramación iconológica del menú Arutam:

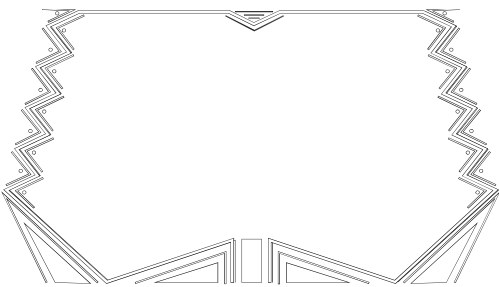



Retícula	
	
Piezas	Significado
	Estas líneas representa a la tierra, fusionada con una punta de lanza, hacia abajo.
	Aquí tenemos el sixsax que representa a los senderos o caminos, y los puntos las pisadas.
	Tenemos la representación de los colmillos del jaguar hacia arriba.
Interpretación	
<p>En los arutam esta iconografía representa la tierra la forma de cosechar, y conocer todas las plantas en la selva medicinales, comestibles, y venenosas, el sixsax quiere decir conocer caminar con facilidad sin necesidad de perderse por los senderos mas escondidos de la amazonia, resguardándose bien claro con la agilidad de un tigre siempre al asecho y estar pendiente de sus enemigos.</p>	

Tabla IV- CIX Análisis y diagramación iconológico Shuar.

**Diagramación iconológica del menú principal Unuitkiartin:**

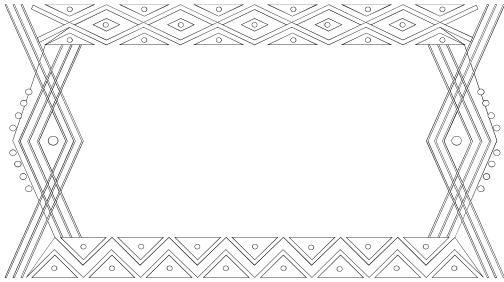


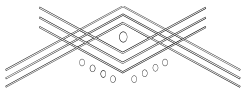
<b>Retícula</b>	
	
<b>Piezas</b>	<b>Significado</b>
	Esta iconología representa la anaconda.
	Este icono representa los caminos o senderos y los puntos las pisadas o pasos a seguir de alguien.
	Aquí tenemos una ilustración fusionada de la iconología de la culebra equis, pero por su unión se forma la boa por los rombos, o el cruce de puntas de flechas de arriba y abajo.
<b>Interpretación</b>	
<p>En la instrucción Unuitkiartin, están preparados para ser profesores, son maestros de los nuevos alumnos, tienen la habilidad de enseñar a los nuevos alumnos llevándolos por los mismos senderos que el camino como el del sixsax, les enseña a que sean fuertes como la anaconda en la tierra y en el agua que solo los mejores aprueban el curso.</p>	

Tabla IV- CX Análisis y diagramación iconológico Shuar.

### Diagramación iconológica del menú principal Ñaupak:

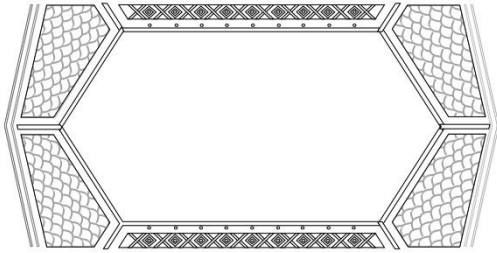
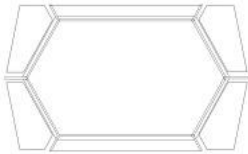
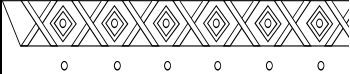


Retícula	
	
Piezas	Significado
	Caparazón de la tortuga en este caso el de la amazonia llamado charapa.
	En esta imagen representamos más de una iconología a la culebra equis y a la anaconda.
	Aquí se representa a las puntas de las lanzas.
	En esta imagen encontramos las escamas ya sea de la boa o anaconda o la de los peces, este símbolo se encontró en los grabados de la alfarería Shuar.
Interpretación	
<p>En los Ñaupak es indispensable y recurso primordial saber nadar, por tal razón la espiritualidad de las charapas son ágiles nadadoras, capaces de durar más de una hora debajo del agua, de igual manera como la ágil y veloz anaconda al momento de atacar en el agua, destrozara a su presa y la ahogara llevándola hasta el fondo del río, y protegerse con sus escamas como lo hace el pescado de agua dulce, hasta en el agua puede siendo muy hábil sin importar el lugar donde se encuentre puede manejar sus instrumentos de casería o de ataque ancestrales como es la lanza.</p>	

Tabla IV-CXI Análisis y diagramación iconológico Shuar.

### Diagramación iconológica del menú principal Wañuchic:

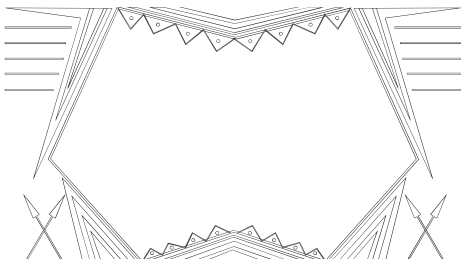

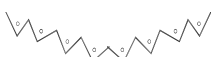
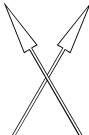

Retícula	
	
Piezas	Significado
	Este símbolo se lo interpreta como una fusión de los colmillos y las bigotes sensibles como radares del jaguar.
	Representamos en esta imagen el camino o sendero por el sixsax, con los puntos que significan pisadas o pasos.
	Esta imagen representa las lanzas que es símbolo de guerra que se encuentra en forma de equis representando a la culebra mortal de la amazonia.
	Tenemos la representación de los colmillos del jaguar hacia arriba.
Interpretación	
<p>Wañuchic el experto cazador representado por el ágil silencio y que casi nunca falla, el jaguar la ferocidad de ataque el enemigo no podrá escapar de sus filas garras y colmillos, puede rastrar u olfatear pisadas en los caminos o senderos del enemigo sin que lo puedan ver. Esta retícula tiene esta interpretación y da la forma de una boca abierta de un jaguar, con los colmillos tanto arriba como abajo.</p>	

Tabla IV- CXII Análisis y diagramación iconológico Shuar.

**Diagramación iconológica del menú principal Tayuwa:**

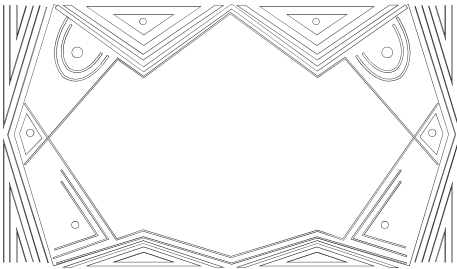
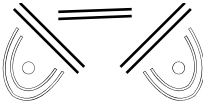

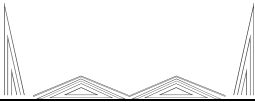

<b>Retícula</b>	
	
<b>Piezas</b>	<b>Significado</b>
	Esta iconología representa al búho.
	Esta iconología representa el camino en sixsax.
	Aquí tenemos los colmillos del jaguar hacia arriba .
	Esta imagen representa las puntas de las lanzas que es símbolo de guerra.
<b>Interpretación</b>	
<p>Los Tayuwas, expertos en cuerdas y cavernas, tienen la visión de un búho muy ajiles y silenciosos en las noches puede atacar sin problema, sin hacerse escuchar ni sentir como el búho en las noches, puede seguir caminos muy dificultosos y trepar rocas muy filudas pero, como un murciélago puede adherirse a las paredes sin problema, trepar arboles y descender sin problema alguno y atacar, como un jaguar y nunca dejar de lado su arma ancestral que son las lanzas.</p>	

Tabla IV- CXIII Análisis y diagramación iconológico Shuar.

**Diagramación iconológica del menú flotante principal :**

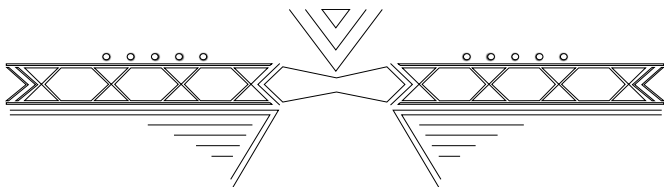
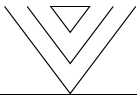
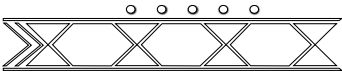

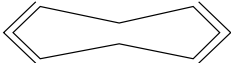
<b>Retícula</b>	
	
<b>Piezas</b>	<b>Significado</b>
	Esta imagen representa las flechas de la lanza, también se lo puede interpretar como un colmillo de jaguar. Hacia abajo.
	En este símbolo representamos a la culebra equis.
	Este símbolo se lo interpreta como de tierra las líneas horizontales fusionadas con las flechas de los colmillos y las bigotes sensibles como radares del jaguar.
	Este símbolo es uno de los hexágonos del caparazón de la tortuga charapa, terminando con una punta en cada lado simbolizando las flechas.
<b>Interpretación</b>	
<p>Este menú flotante lleva la iconografía de las flechas y de la culebra equis, que fusionados se figura como un rostro más las líneas de la tierra a los lados o también se lo interpreta como los bigotes del jaguar que funciona como radares y percibir su presa.</p>	

Tabla IV- CXIV Análisis y diagramación iconológico Shuar.

### 5.2.3 Creación del guion multimedia para la aplicación

- **Justificación:** Se realiza el multimedia, para informar y promocionar la escuela de Iwias, diagramados con los símbolos iconológicos faciales Shuar.
- **Temática:** Se maneja en primer lugar, la información de lo que es la escuela de Iwias, en general; para luego ingresar a los cursos de especialización.
- **Objetivo:** Informar eficazmente lo que es la escuela de Iwias a los jóvenes y motivarles a que ingresen al curso.
- **Contenido que se trata:** Que es la escuela de Iwias, misión , visión, proyección al futuro, glorias militares, saludo Iwia, la cahuina, la oración, bautizo de fuego, graduación, fotos video. Cursos de especialización; como Iwia, Tayuwa, Ñaupak, Wañuchic, aquí se trata la definición del curso, el perfil profesional, ciencia militar, competencias específicas, fotos y video. Y dos de instrucción como los Arutam, Unuitkiartin, donde se hablara de la definición de la palabra y su instrucción.
- **Destinatario:** Jóvenes de sexto curso de los colegios de nacionalidad Shuar de la Provincia de Pastaza.
- **Breve descripción:** Se utilizara la iconología Shuar que actualmente la utilizan y son muy conocidos entre la cultura y su color espiritual.
- **Rasgos más característicos:** Se utilizara los colores primordiales en la cultura shuar utilizados en los símbolos iconológicos faciales, como es el rojo y el negro; Se utilizara los iconos más reconocidos entre ellos; Imágenes de cada uno de los cursos de especialización; El texto se utilizará el mas legible posible como es: Títulos y subtítulos: Helvetica Bold; Texto general: Helvetica light.



**Tabla 1 Guión multimedia pantalla 1**

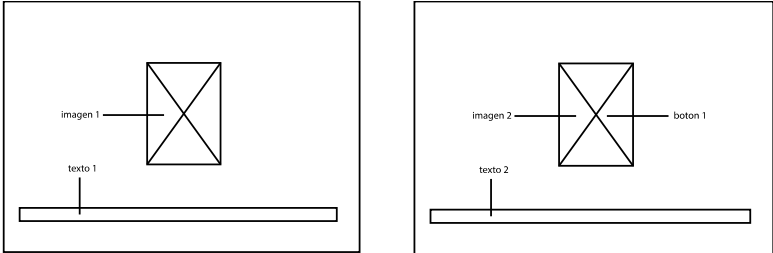
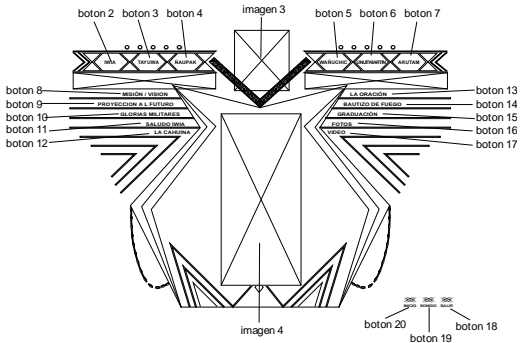
	
<b>Imagen:</b>	<b>Imagen1.png:</b> Imagen fija Escudo del Ejército ecuatoriano.
	<b>Imagen2.png:</b> Imagen fija Escudo de la escuela de Iwias.
<b>Animación:</b>	<b>Animación1:</b> Introducción del escudo del ejército Ecuatoriano.
	<b>Animación2:</b> Introducción del escudo de la escuela de Iwias.
<b>Texto:</b>	<b>Texto 1.doc:</b> “El arte de fusionar la cultura ancestral con las armas para la guerra”
	<b>Texto 2.doc:</b> “Cuando una hoja cae en la selva, el águila la ve, la culebra la siente y el tigre la olfatea; el soldado Iwia la ve, la siente y la olfatea”
<b>Acción:</b>	<b>Botón1- clic:</b> Se dirige al menú principal; la imagen del escudo de la escuela de Iwias.

Tabla IV- CXV creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.

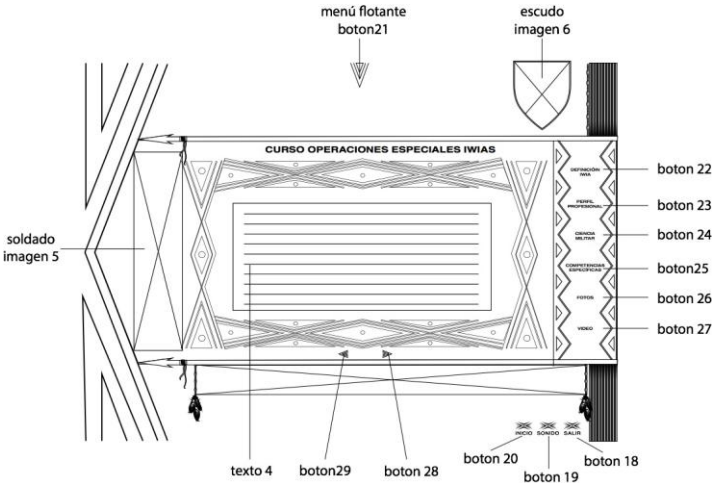
**Tabla 2 Guión multimedia pantalla 2**

	
<b>Imagen:</b>	<b>Imagen3.png :</b> Imagen fija Escudo de la escuela de Iwias.
	<b>Imagen4.png:</b> Imagen fija Soldado de la escuela de Iwias.
<b>Animación:</b>	<b>Animación3:</b> Introducción ensamble del menú principal.
	<b>Animación4:</b> Introducción del escudo de la escuela de Iwias. Y el soldado Iwia.
<b>Texto:</b>	<b>Texto 3.doc:</b> Contenidos de menús.
<b>Acción:</b>	<b>Botón 2- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de especialización de operaciones especiales Iwia.
	<b>Botón 3- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 4- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Botón 5- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de instrucción Wañuchic.
	<b>Botón 6- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de instrucción Unuitkiartin.
	<b>Botón 7- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de instrucción Arutam.
	<b>Botón 8- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto misión y visión de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 9- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto proyección al futuro de la escuela de Iwias.

	<b>Botón 10- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto glorias militares de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 11- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto saludo Iwia de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 12- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la cahuina de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 13- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la oración de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 14- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de bautizo de fuego de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 15- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto graduación de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 16- clic:</b> Se dirige al fotos de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 17- clic:</b> Se dirige al los videos de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 18- clic:</b> sale del multimedia de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 19- clic:</b> Puede apagar el sonido de fondo subir o bajar el volumen.
	<b>Botón 20- clic:</b> Regresa a la introducción del multimedia.

Tabla IV-CXVI creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.

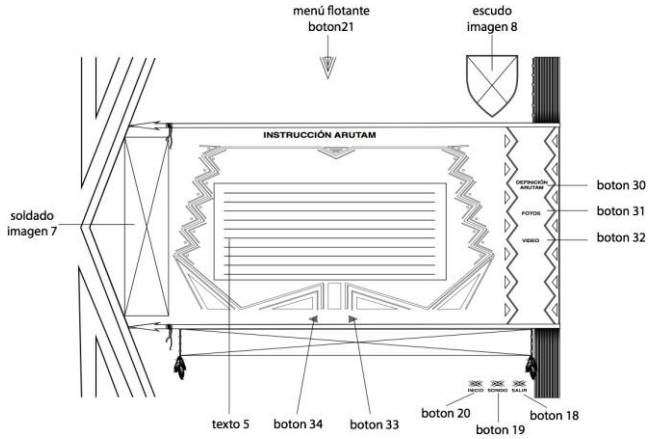
**Tabla 3** Guión multimedia pantalla 3

	
<b>Imagen:</b>	<b>Imagen5.png</b> : Imagen fija Soldado de operaciones especiales Iwia.
	<b>Imagen6.png</b> : Imagen fija Escudo del curso de especialización de operaciones especiales Iwia.
<b>Animación:</b>	<b>Animación5</b> : Introducción a la escena de operaciones especiales.
	<b>Animación6</b> : Movimiento del escenario.
<b>Texto:</b>	<b>Texto 4.doc</b> : Contenidos de menús.
<b>Acción:</b>	<b>Botón 21- clic</b> : menú flotante, se despliega el menú principal sin necesidad de regresar al principio, para seguir avanzando.
	<b>Botón 22- clic</b> : Se dirige al cuadro de texto de la definición IWIA, del curso de especialización de operaciones especiales Iwias.
	<b>Botón 23- clic</b> : Se dirige al cuadro de texto del perfil profesional del curso de especialización de operaciones especiales Iwias.
	<b>Botón 24- clic</b> : Se dirige al cuadro de texto de la ciencia militar del curso de especialización de operaciones especiales Iwias.
	<b>Botón 26- clic</b> : Se dirige al cuadro de texto de las competencias específicas del curso de especialización de operaciones especiales Iwias.

	<b>Botón 26- clic:</b> Se dirige al cuadro de imágenes del curso de especialización de operaciones especiales Iwias.
	<b>Botón 27- clic:</b> Se dirige a los videos del curso de especialización de operaciones especiales Iwias.
	<b>Botón 28- clic:</b> Se dirige hacia delante del cuadro de imágenes o video del curso de especialización de operaciones especiales Iwias.
	<b>Botón 29- clic:</b> Se dirige hacia atrás del cuadro de imágenes o video del curso de especialización de operaciones especiales Iwias
	<b>Botón 18- clic:</b> sale del multimedia de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 19- clic:</b> Puede apagar el sonido de fondo subir o bajar el volumen.
	<b>Botón 20- clic:</b> Regresa a la introducción del multimedia.

Tabla IV- CXVII creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.

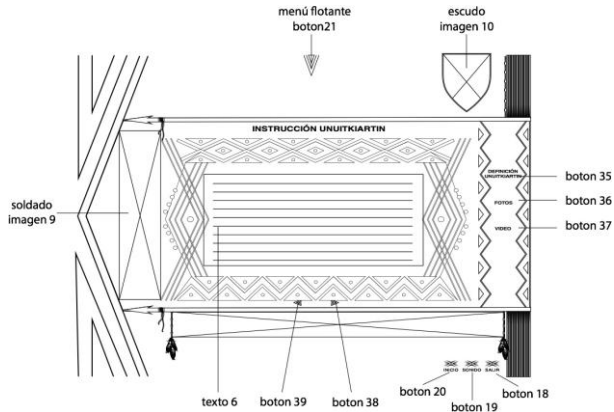
Tabla 4 Guión multimedia pantalla 4

	
<b>Imagen:</b>	<b>Imagen7.png :</b> Imagen fija Soldado Arutam
	<b>Imagen8.png:</b> Imagen fija Escudo del curso de la instrucción Arutam.
<b>Animación:</b>	<b>Animación7:</b> Introducción a la escena

	Arutam.
	<b>Animación8:</b> Movimiento del escenario Arutam.
<b>Texto:</b>	<b>Texto 5.doc:</b> Contenidos de menús.
<b>Acción:</b>	<b>Botón 21- clic:</b> menú flotante, se despliega el menú principal sin necesidad de regresar al principio, para seguir avanzando. <b>Botón 30- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la de la definición Arutam. <b>Botón 31- clic:</b> Se dirige al cuadro de imágenes de la instrucción Arutam. <b>Botón 32- clic:</b> Se dirige al cuadro de video de la instrucción Arutam. <b>Botón 33- clic:</b> Se dirige hacia adelante del cuadro de video o imágenes de la instrucción Arutam. <b>Botón 34- clic:</b> Se dirige hacia atrás del cuadro de video o imágenes de la instrucción Arutam. <b>Botón 18- clic:</b> sale del multimedia de la escuela de Iwias. <b>Botón 19- clic:</b> Puede apagar el sonido de fondo subir o bajar el volumen. <b>Botón 20- clic:</b> Regresa a la introducción del multimedia.

Tabla IV- CXVIII creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.

Tabla 5 Guión multimedia pantalla 5

	
<b>Imagen:</b>	<b>Imagen9.png :</b> Imagen fija

	Soldado Unuitkiartin.
	<b>Imagen10.png:</b> Imagen fija Escudo del curso de la instrucción Unuitkiartin.
<b>Animación:</b>	<b>Animación9:</b> Introducción a la escena Unuitkiartin.
	<b>Animación10:</b> Movimiento del escenario Unuitkiartin.
<b>Texto:</b>	<b>Texto 6.doc:</b> Contenidos de menús.
<b>Acción:</b>	<b>Botón 21- clic:</b> menú flotante, se despliega el menú principal sin necesidad de regresar al principio, para seguir avanzando.
	<b>Botón 35- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la de la definición Unuitkiartin.
	<b>Botón 36- clic:</b> Se dirige al cuadro de imágenes de la instrucción Unuitkiartin.
	<b>Botón 37- clic:</b> Se dirige al cuadro de video de la instrucción Unuitkiartin.
	<b>Botón 38- clic:</b> Se dirige hacia adelante del cuadro de imágenes o de video de la instrucción Unuitkiartin.
	<b>Botón 39- clic:</b> Se dirige hacia atrás del cuadro de imágenes o de video de la instrucción Unuitkiartin.
	<b>Botón 18- clic:</b> sale del multimedia de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 19- clic:</b> Puede apagar el sonido de fondo subir o bajar el volumen.
	<b>Botón 20- clic:</b> Regresa a la introducción del multimedia.

Tabla IV- CXIX Creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.

### Tabla 6 Guión multimedia pantalla 6

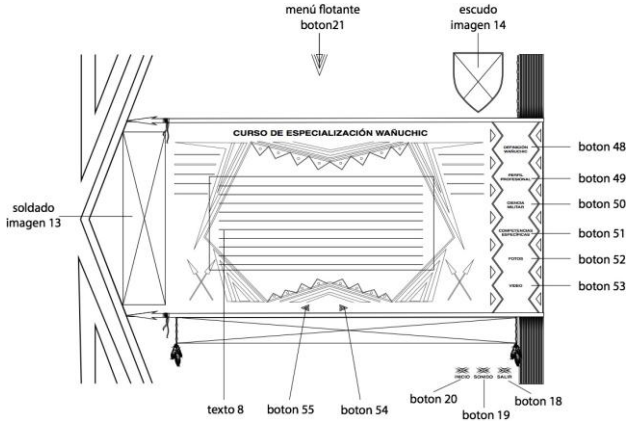
<b>Imagen:</b>	<b>Imagen11.png :</b> Imagen fija Soldado Ñaupak.
	<b>Imagen12.png:</b> Imagen fija Escudo del curso de especialización Ñaupak.
<b>Animación:</b>	<b>Animación11:</b> Introducción a la escena del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Animación12:</b> Movimiento del escenario Ñaupak.
<b>Texto:</b>	<b>Texto 7.doc:</b> Contenidos de menús.
<b>Acción:</b>	<b>Botón 21- clic:</b> menú flotante, se despliega el menú principal sin necesidad de regresar al principio, para seguir avanzando.
	<b>Botón 40- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la definición del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Botón 41- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto del perfil profesional del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Botón 42- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la ciencia militar del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Botón 43- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de las competencias específicas del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Botón 44- clic:</b> Se dirige al cuadro de imágenes del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Botón 45- clic:</b> Se dirige al cuadro de video del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Botón 46- clic:</b> Se dirige hacia delante del cuadro de imágenes o de video del curso de



	especialización Ñaupak.
	<b>Botón 47- clic:</b> Se dirige hacia atrás del cuadro de imágenes o de video del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Botón 18- clic:</b> sale del multimedia de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 19- clic:</b> Puede apagar el sonido de fondo subir o bajar el volumen.
	<b>Botón 20- clic:</b> Regresa a la introducción del multimedia.

Tabla IV- CXX Creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.

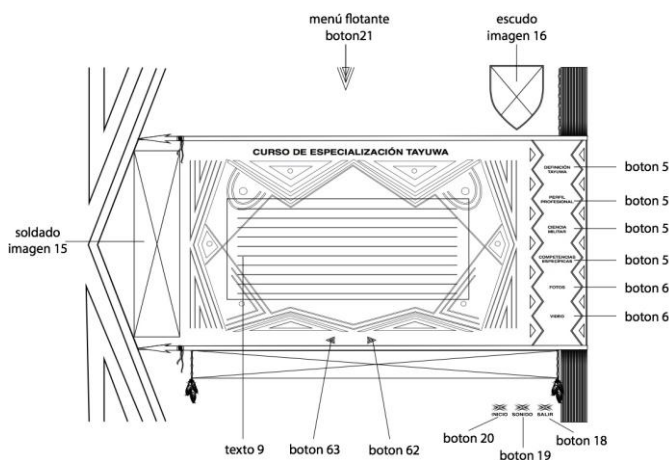
Tabla 7 Guión multimedia pantalla 7

	
<b>Imagen:</b>	<b>Imagen13.png :</b> Imagen fija Soldado Wañuchic.
	<b>Imagen14.png:</b> Imagen fija Escudo de la especialización Wañuchic.
<b>Animación:</b>	<b>Animación13:</b> Introducción a la escena del curso de especialización Wañuchic.
	<b>Animación14:</b> Movimiento del escenario Wañuchic.
<b>Texto:</b>	<b>Texto 8.doc:</b> Contenidos de menús.
<b>Acción:</b>	<b>Botón 21- clic:</b> menú flotante, se despliega el menú principal sin necesidad de regresar al principio, para seguir avanzando.
	<b>Botón 48- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la definición del curso de especialización Wañuchic.
	<b>Botón 49- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto del perfil profesional del curso de

	especialización Wañuchic.
	<b>Botón 50- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la ciencia militar del curso de especialización Wañuchic.
	<b>Botón 51- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de las competencias específicas del curso de especialización Wañuchic.
	<b>Botón 52- clic:</b> Se dirige al cuadro de imágenes del curso de especialización Wañuchic.
	<b>Botón 53- clic:</b> Se dirige al cuadro de video del curso de especialización Wañuchic.
	<b>Botón 54- clic:</b> Se dirige hacia delante del cuadro de imágenes o de video del curso de especialización Wañuchic.
	<b>Botón 55- clic:</b> Se dirige hacia atrás del cuadro de imágenes o de video del curso de especialización Wañuchic.
	<b>Botón 18- clic:</b> sale del multimedia de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 19- clic:</b> Puede apagar el sonido de fondo subir o bajar el volumen.
	<b>Botón 20- clic:</b> Regresa a la introducción del multimedia.

Tabla IV-CXXI Creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.

Tabla 8 Guión multimedia pantalla 8

	
<b>Imagen:</b>	<b>Imagen15.png :</b> Imagen fija Soldado Tayuwa.

	<b>Imagen16.png:</b> Imagen fija Escudo de la especialización Tayuwa.
<b>Animación:</b>	<b>Animación15:</b> Introducción a la escena del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Animación16:</b> Movimiento del escenario Tayuwa.
<b>Texto:</b>	<b>Texto 9.doc:</b> Contenidos de menús.
<b>Acción:</b>	<b>Botón 21- clic:</b> menú flotante, se despliega el menú principal sin necesidad de regresar al principio, para seguir avanzando.
	<b>Botón 56- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la definición del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 57- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto del perfil profesional del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 58- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de la ciencia militar del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 59- clic:</b> Se dirige al cuadro de texto de las competencias específicas del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 60- clic:</b> Se dirige al cuadro de imágenes del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 61- clic:</b> Se dirige al cuadro de video del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 62- clic:</b> Se dirige hacia delante del cuadro de imágenes o de video del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 63- clic:</b> Se dirige hacia atrás del cuadro de imágenes o de video del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 18- clic:</b> sale del multimedia de la escuela de Iwias.
	<b>Botón 19- clic:</b> Puede apagar el sonido de fondo subir o bajar el volumen.
	<b>Botón 20- clic:</b> Regresa a la introducción del multimedia.

Tabla IV- CXXII creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.

**Tabla 9 Guión multimedia pantalla 9**

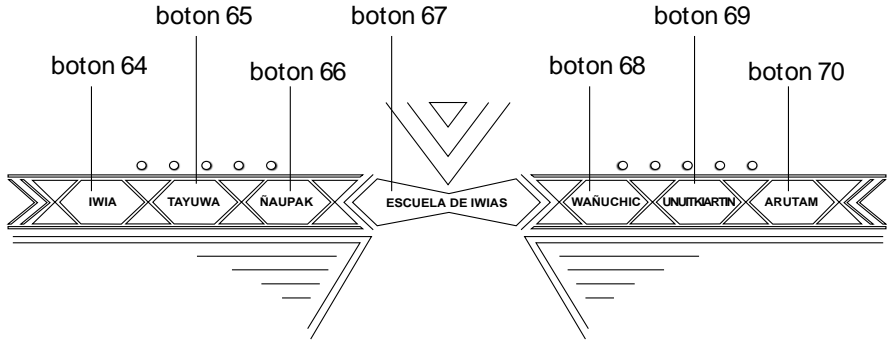
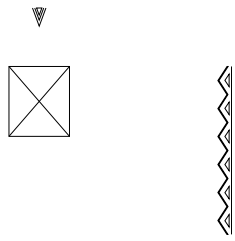
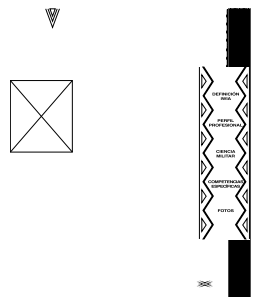
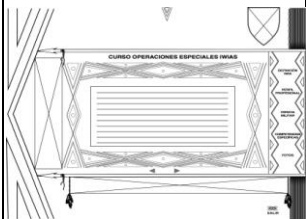



	
<b>Imagen:</b>	<b>Imagen3.png :</b> Imagen fija Escudo de la escuela de Iwias.
	<b>Imagen4.png:</b> Imagen fija Soldado de la escuela de Iwias.
<b>Animación:</b>	<b>Animación1:</b> Introducción ensamble del menú flotante principal.
<b>Texto:</b>	<b>Texto 10:</b> menús
<b>Acción:</b>	<b>Botón 64- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de especialización de operaciones especiales Iwia.
	<b>Botón 65- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de especialización Tayuwa.
	<b>Botón 66- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de especialización Ñaupak.
	<b>Botón 67- clic:</b> Se dirige al menú principal; de la escuela de iwias.
	<b>Botón 68- clic:</b> Se dirige al menú principal; del curso de especialización Wañuchic.
	<b>Botón 69- clic:</b> Se dirige al menú principal; de la instrucción Unuitkiartin.
	<b>Botón 70- clic:</b> Se dirige al menú principal; de la instrucción Arutam.

Tabla IV-CXXIII Creación del guion multimedia de la Escuela de Iwias.



				<p>coge la retícula y empieza a desplazarse por toda la imagen hasta llegar al curso indicado, moviéndose el cielo y la tierra, que dándose en el panorama del curso indicado solo con el logo de fondo, y la barra de menús tanto el interno de la pagina como el del externo del menú principal.</p>	<p>centro de la pantalla siempre estará con pequeño destello.</p>
1	4	PG		<p>Al momento de acercarme a la barra de menús interno del curso escogido se activa, y se abre automáticamente y se despliega el menú interno del curso, donde se encuentra; definición, perfil profesional, ciencia militar, competencias específicas, fotos y video.</p>	<p>El logo aparecerá en forma difuminada y el cielo estará en constante movimiento sin parar mientras este en este micro sitio y sin presionar ningún botón.</p>
1	5	PG		<p>Al momento de dar un clic sobre uno de los botones deseados automáticamente se despliega la retícula, hacia el lado izquierdo, para presentar ya sea los textos imágenes o</p>	<p>El soldado estará con un efecto de desenfoque todo el tiempo que este en el micro sitio.</p>

				videos del curso, y sale el soldado con su atuendo de acuerdo al curso escogido.	
1	6	PG		Cada vez que demos un clic en cualquier botón del menú las lanzas se encogerán y volverá a salir en seguida con la nueva información escogida por el usuario.	
1	7	PG		La pestaña que esta siempre activa en todos los sitios, estará en constante movimiento como el latido del corazón para llamar la atención del usuario, e indicarles que es un botón que se despliega y tengan la oportunidad de visitar los otros curso de especialización sin necesidad de regresar al menú principal del multimedia.	El efecto estar grande pequeño, grande pequeño indefinidamente
1	8	PG		Aquí se encuentra desplegado el menú flotante, bajara desde el lado superior de la pantalla con la tela pixel de los militares	Cuando pasemos por cada curso de especialización aparecerá el soldado con su atuendo del curso y se desenfocara

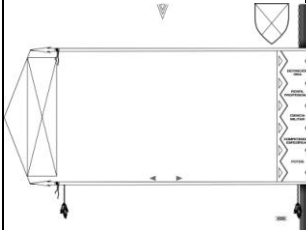
				, cuando presiones sobre el botón rojo, aparecerá y nos retiramos hacia abajo de este menú se desaparece y continuaremos en el sitio que estábamos y seguimos en la misma página.	cuando pasemos por encima del nombre del curso de especialización.
1	9	PG		Las flechas salen y entran siempre y cuando se presione sobre algún botón del menú, presentando la nueva información. Y cambiara la imagen del soldado y el escudo.	El soldado estará en constante desenfoque, el escudo de igual manera con un brillo, y la flecha del menú flotante, y el cielo de fondo de la pagina no pararan de moverse estarán en constante movimiento llamando la atención del usuario.

Tabla CXXIV Creación del storyboard del multimedia de la Escuela de Iwias.

### 5.2.5 Diseño de interfaz del usuario

El multimedia en su interfaz que tiene como elementos principales imágenes, videos, textos y acciones (donde explican el contenido), los mismos que se utilizan en todos los temas. Se manejan tres plantillas en la interfaz, la cual tiene cuatro partes principales, la primera es el logo con el titulo o tema, la segunda resaltar los contenidos principales, la tercera parte es el menú que debe estar en primer plano y como ultimo tener botones que permitan ir al inicio o salir de la aplicación.



### 5.2.6 Colores principales utilizados

- **Color rojo y el negro:** Los colores rojo y negro son los colores básicos para la vida y la cosmovisión de los pueblos de la Amazonía, los colores que se refieren al “huarmi manduru y la huarmi huituc”, (la mujer achiote rojo y la mujer huituc negro) que se consideran diosas de la belleza. Un mito quichua y que fue concebido de igual manera por los Shuar que habla de cómo estas hermosas mujeres, antes de convertirse en las plantas de cosméticos más utilizados en la región pintó el negro tucán, rojo y amarillo, y luego pintaron todos los otros animales en el bosque con los hermosos colores que continúan usando hoy. Se dice que el que no está pintado de acuerdo a la situación no es tomado en cuenta en las reuniones, fiestas, ritos, etc. Porque esto significa estar de gala estar bella o bello estar bien presentado para la reunión especial que se celebre en la comunidad.

El achiote rojo (Bixaorellana) y la huituc negro (genipa americana) son pigmentos que desempeñan un papel fundamental en todas las fases de la vida amazónica, desde el nacimiento hasta la muerte. El rojo significa fuerza, el poder adquirido en los hombres, la habilidad, las fuerzas ocultas de la selva, y listos para entrar en contacto con la selva. El negro a la mujer hermosa, representa la vida mística, fertilidad, suerte, y la vida en la tierra.

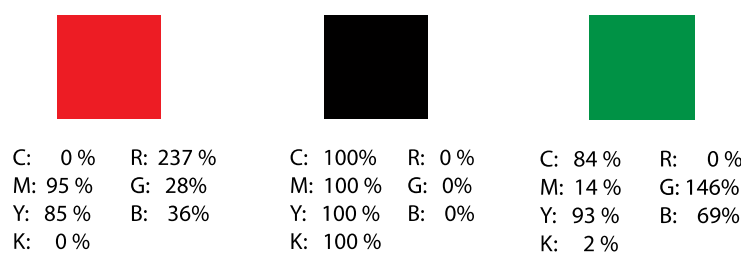


Imagen V- XLVII Gráfico valores de la cromática Rojo y Negro.

- **Color verde:** Representa la salud la vida le fresca en la amazonia, y va de la mano con el camuflaje en la selva que tienen tanto las nacionalidades como la fuerza militar Iwias en su uniforme de textural pixel.

### 5.2.7 Tipografía utilizada

- Títulos y subtítulos: Helvetica Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ- 1234567890

- Texto en general: Helvetica Light

Abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz- 1234567890

### 5.2.8 Sistema de navegación

El presente mapa de navegación ayuda a comprender mejor la navegación ayudando a conocer el contenido global.

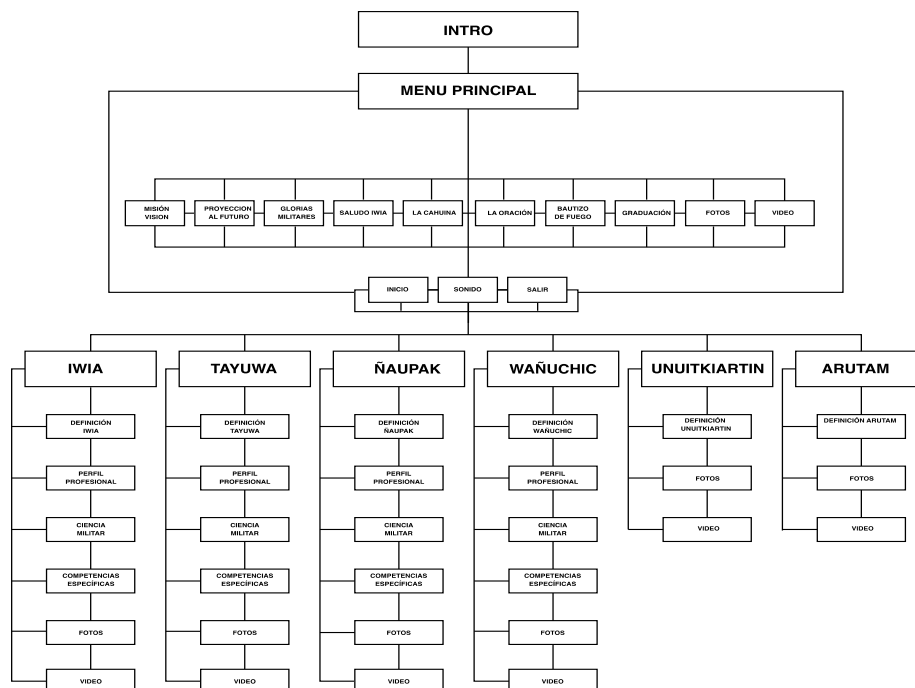


Imagen V- XLVIII Gráfico sistema de navegación.



**Ilustración3:** Diseño de interfaz curso de Op. especiales Iwias plantilla 3:

**Fondo:** Cementerio en homenaje a los caídos de guerra, y los 6 cursos.



Imagen V- LI Gráfico fondo y retícula, menú Iwias interfaz Escuela de Iwias.

**Ilustración4:** Diseño de interfaz de instrucción Arutam plantilla 4:

**Fondo:** Limpia y bienvenida a los visitantes extranjeros por el shaman.



Imagen V- LII Gráfico fondo y retícula, menú Arutam interfaz Escuela de Iwias.



**Ilustración5:** Diseño de interfaz de instrucción Unuitkiartin plantilla 5:

**Fondo:** Instructor precediendo la especialización a los nuevos aspirantes Iwias.



Imagen V- LIII Gráfico fondo y retícula, menú Unuitkiartin interfaz Escuela de Iwias.

**Ilustración6:** Diseño de interfaz especialización Ñaupak plantilla 6:

**Fondo:** Salto decisivo en el agua ya sea fluvial o aéreo.



Imagen V-LIV Gráfico fondo y retícula, menú Ñaupak interfaz Escuela de Iwias.

**Ilustración7:** Diseño de interfaz curso de especialización Wañuchic plantilla 7:

**Fondo:** Camuflaje para no ser visto por el enemigo.



Imagen V- LV Gráfico fondo y retícula, menú Wañuchic interfaz Escuela de Iwias.

**Ilustración8:** Diseño de interfaz curso de especialización Tayuwa plantilla 8:

**Fondo:** Explorador de cavernas y subiendo las mas inclinadas montañas.

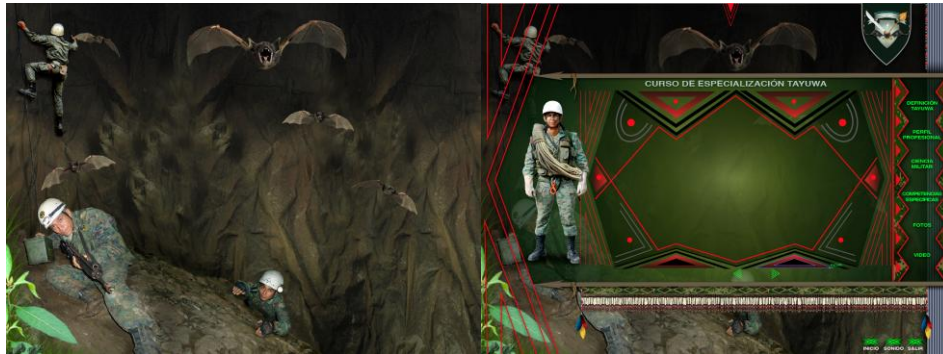


Imagen V-LVI Gráfico fondo menú Tayuwa interfast Escuela de Iwias.

**Ilustración9:** Diseño de interfaz del menú flotante presentando todos los cursos plantilla 9.

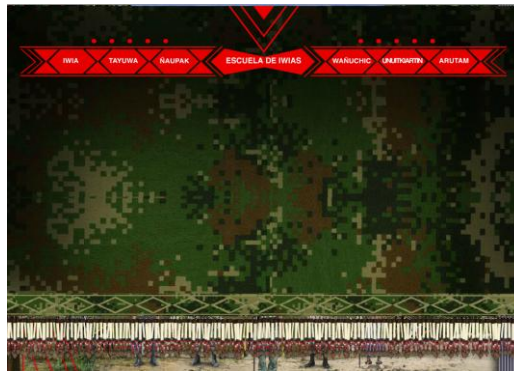


Imagen V- LVII Gráfico menú principal flotante interfast Escuela de Iwias.

### 5.2.10 Análisis de audio

El audio utilizado en el presente proyecto ha sido minuciosamente seleccionado en base a las características del público objetivo, es por ello que se han utilizado tanto fondos musicales como efectos, llegando así de una forma apropiado a los jóvenes de nacionalidad Shuar, y formando una conexión con ellos que mejora la atención a la información.

Para los fondos se han utilizado siete melodías de la nacionalidad Shuar que son cantos de guerra y cantos referentes a la mitología . los efectos se han extraído de los sonidos de los animales de la selva logrando así un mayor

impacto audiovisual en los jóvenes; como : el sonido del búho, el rugir del jaguar, los relámpagos, el sonido de los monos etc.

### 5.2.11 Pakagin del CD multimedia Iwia

Portada:



Imagen V- LVIII Gráfico portada y contraportada, multimedia Escuela de Iwias.

Portada de cd:



Imagen V- LIX Gráfico portada cd multimedia Escuela de Iwias.

## **CAPÍTULO VI**

### **6.1 VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS DEL PROYECTO CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Una vez culminado este proyecto recurriremos nuevamente a las herramientas de trabajo de campo mediante el cual obtendremos una evaluación coherente y confiable de los alcances del mismo y comprobar el cumplimiento con el objetivo.

### **6.2 MÉTODOS Y TÉCNICAS DE VALIDACIÓN**

**Método de Análisis:** Se utilizará el método del “ANÁLISIS Y SÍNTESIS”, para examinar con detenimiento y conocer más a fondo la escuela de IWIAS, modelos de promoción, instrumentalizadas por los instructores.



**Método de Síntesis:** A través de este método, permitirá indagar sobre las ventajas y desventajas de promover con un cd multimedia con respecto a la promoción tradicional, estudiar de mejor manera las características del público objetivo, e incorporar toda la información y conocimientos al momento de desarrollar el producto multimedia.

**Método Inductivo:** Con el método inductivo, se partirá de la necesidad del instructor de no tener un material didáctico adecuado para los estudiantes del sexto año bachillerato, se logrará beneficiar al instructor promoviendo la escuela de IWIAS y facilitando la información clara en los adolescentes con el desarrollo de la herramienta multimedia.

**Método deductivo:** A través del método deductivo, se realizará la elaboración de una herramienta multimedia utilizando las generalidades estipuladas en los puntos anteriores.

### 6.3 TÉCNICAS

Las Siguietes técnicas de estudio servirán para comprobar la hipótesis en el trabajo de investigación:

- **Observación:** Se observará a los instructores durante la aplicación de los procesos de difusión promoviendo, la escuela IWIA a los adolescentes de los sextos año bachillerato, para analizar su comportamiento e interés con los métodos aplicados, todo esto con la ayuda de fichas de observación.
- **Entrevista:** Se entrevistará a los estudiantes y docentes, cuyo aporte será fundamental, puesto que ayudarán con información que permitirá saber sobre las ventajas y desventajas que muestra la forma en que imparten la

difusión y promoción de la escuela Iwia, con esto conoceremos cuáles son las expectativas del alumno a través de fichas de entrevista.

- **Encuestas:** Se encuestará a los alumnos del sexto año bachillerato, con la finalidad de recopilar información en cuanto al material multimedia, y sobre la información promocional de la escuela de IWIAS.

#### 6.4T.STUDENT

Para determinar el número de estudiantes de cada colegio de nacionalidad Shuar se realizó el T-Student utilizando un FocusGroup de 8 estudiantes.

A continuación la tabla de resultados obtenidos en la investigación de campo.

Estudiante Atributo	1	2	3	4	5	6	7	8	PROMEDIO
Navegabilidad /Usabilidad	7	8	8	9	8	9	9	8	8,25
Cromática	9	9	9	9	10	9	8	9	9,00
Ilustraciones	7	9	8	9	7	8	8	7	7,88
Audio	8	9	7	8	8	9	9	7	8,13
Animación	8	9	9	8	8	9	9	9	8,63
Contenido informativo	8	8	8	9	9	8	9	9	8,50
<b>Captación de la información</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9,38</b>
Familiaridad con el entorno	8	10	8	9	9	9	10	10	9,13

Tabla IV- CXXV T-student.

Cada uno de los atributos fueron evaluados sobre la calificación de diez puntos, que equivale al 100% de efectividad, se ha obtenido los siguientes resultados a continuación registrados en la siguiente tabla de datos.

ATRIBUTO	PORCENTAJE
Usabilidad	82,50 %
Cromática	90,00 %
Ilustraciones	78,80 %
Audio	81,30 %
Animación	86,30 %
Contenido informativo	85,00 %
Captación de la información	93,80 %
Familiaridad con el entorno	91.30 %
<b>PROMEDIO</b>	<b>86,13%</b>

Tabla IV- CXXVI Evaluación T-student.

Con los resultado obtenidos en el proyecto con todos sus atributos se ha obtenido el porcentaje de 86,13 % de efectividad dando un resultado positivo a la hipótesis presentada que es, la promoción de la Escuela IWIAS a través del objeto multimedia apoyado en la investigación iconología Shuar, permitiendo informar adecuadamente a los jóvenes de nacionalidad Shuar, en su lenguaje estético, generando un conocimiento del 70%, en este caso se ha superado lo establecido en la hipótesis.

## CONCLUSIONES

- El bajo porcentaje de inscritos para el curso de soldados lwias, de la región Amazónica, fue la problemática a resolver con este proyecto.
- La estrategia de persuadir a los jóvenes mediante los iconos fisiológicos de su cultura ha sido una herramienta fundamental para captar la atención.
- Al contar con un público objetivo perfecta mente identificado y con mucha historia, se ha podido aprovechar de la mejor manera cada uno de sus recursos utilizados en el presente proyecto, obteniendo de cado uno de ellos el mejor provecho.
- La información empleado en el presente proyecto ha sido clasificado gracias al trabajo de campo, logrando llegar efectivamente a nuestro público objetivo, y cumplir con el objetivo de informar y sobre todo promocionar la escuela de lwias.
- La ayuda y colaboración del personal de la escuela de lwias, encargados de instruir a los jóvenes de nacionalidad amazónica, y los maestros del colegio Bilingüe Stansa de nacionalidad Shuar; en la Provincia de Pastaza fue determinante para lograr obtener los resultados deseados en el proyecto.
- La eficacia del proyecto en cuestión fue evaluada por el público objetivo con la ayuda de cada uno de los docentes, confirmando así el potencial que tienen los símbolos faciales para comunicar logrando tener una eficacia del 86.13% en todos sus atributos.
- Todo lo aprendido sobre la iconología de las pinturas faciales Shuar, pueden ser aplicadas para múltiples proyectos de la nacionalidad Shuar, puesto que se trata de iconología mítica de mucha historia, y significado espiritual.

## **RECOMENDACIONES**

- El CD interactivo de la escuela de Iwias tiene buena aceptación en el público objetivo, por lo que se recomienda implementar como herramienta de aprendizaje interno en el aprendizaje teórico de los cursos de especialización Iwia.
- El resultado de la investigación demuestra que los jóvenes de nacionalidad indígena están vinculados a la vanguardia tecnológica, por lo que se recomienda utilizar libros interactivos diagramados bajo identidad de la nacionalidad Shuar.
- La utilización de este proyecto, servirá para seguir promocionando la escuelas de Iwias, inclusive a otras nacionalidades por su similitud simbólica de manera que se vincule más jóvenes de otras nacionalidades al las filas militares de la escuela de Iwias.
- Implementar libros digitales diagramados con la identidad Shuar para fácil manejo de la información y mejorar la captación de los estudiantes de nacionalidad Shuar., puesto que utilizan libros normalizados y unificados todas las nacionalidades incluyendo a los de la sierra.

## RESUMEN

Se creó un cd multimedia interactivo que ayudara a informar y promocionar la escuela de Iwias, mediante la iconología Shuar, para estudiantes de los cuatro colegios interculturales bilingües Shuar de la Provincia de Pastaza; Kumai, Chapintza, Tsantsa, Chuvitayo, de las comunidades del mismo nombre, de los sextos cursos, el cual fomentara el ingreso al curso de soldado Iwia. Se utilizó el método inductivo mediante el cual tomamos algunos ejemplos particulares de pinturas faciales Shuar, conocer los signos más repetitivos y conocidos por su nacionalidad. Utilicé herramientas como las encuestas y entrevistas para conocer la familiaridad iconográfica. Se utilizó los Software Adobe Creative Suite CS6 para la creación del cd Interactivo y el método estadístico T-Student para la comprobación de la hipótesis. Un ordenador Mac, de escritorio, y un cd de almacenamiento de 4.7gb.

Se comprobó la veracidad de la hipótesis, obteniendo una efectividad de usabilidad de 82,50%; Cromática 90,00%; Ilustraciones 78,80%; Audio 81,30%; Animación 86,30%; Contenido informativo 85,00%; Captación de la información 93,80%; Familiaridad con el entorno 91.30%; obteniendo el promedio general del 86.13% de la hipótesis.

Se concluye que el cd Interactivo es efectivo para la recepción de la información en los jóvenes estudiantes de nacionalidad Shuar, diagramadas con las figuras faciales de su cultura, con la finalidad de promocionar la escuela de Iwias del Ejército Ecuatoriano. Recomendando utilizar este proyecto, para informar a otros jóvenes, de iconografía similar como los Kichuas, Achuar, Shiwiar, para persuadirles al ingreso del curso de soldados Iwias.

## **ABSTRACT**

A multimedia interactive CD was created which will help to inform and give the school of Iwias through the iconology Shuar to six level students of four intercultural bilingual high school Shuar in the province of Pastaza; considering Kumai, Chapintza, Tsantsa, Chuvitayo villages. This process will help foment the entering to soldier course Iwia.

Inductive method was applied from which some particular examples of facial paintings Shuar were taken, to know the most repetitive and known signs for its nationality. Surveys and interviews were used by me in order to know the iconology familiarity. The software Adobe Creative Suite CS6 was used to prove the hypothesis. A mac desktop computer and a saving CD of 4.7 gb.

The veracity of the hypothesis was proved getting an effectiveness of use of 82,50%, Chromatic 90.00%, Illustrations 78,80%, Audio 81.30%, Animation 86,30%, Informative content 85,00%, Catchment of information 93,80%, Familiarity with the environment 91,30%, obtaining the general average 86,13% of the hypothesis.

The interactive CD is effective for the reception of information in Shuar teenager students, diagrams with the facial paintings of their culture, with the objective to promote the school of Iwias of the Ecuadorian Army.

This project is recommended to be used in order to inform and persuade other teenagers of similar iconography such as Kichuas, Achuar, and Shiwiar, to enter to soldier course Iwias.

## GLOSARIO

### A

**Amamuk:** Parte de un traje típico de una mujer (pulsera de los pies o manos).

**Aunts:** Pava.

**Ayumpum:** Da vida a los muertos, haciéndoles nacer nuevamente, en la mitología Shuar se manifiesta por medio de truenos y relámpagos. (trueno).

**Awajún:** Nacionalidad indígena de Perú.

**Arútam:** Nombre de un Dios guerrero.

**Ayampaco:** Contiene la tilapia que es el pescado favorito de su alimentación.

**Antrogeógrafos:** Científico e investigador cuyo campo de estudio es la Geografía, el estudio de las actividades humanas en la superficie terrestre y de su composición física.

### B

**Bracamoros:** Confederación de numerosos grupos tribales indígenas amazónicos, que habitaron la cuenca del río Mayo-Chinchipe, el sur oriente de la provincia de Zamora Chinchipe en Ecuador.

### C

**Chiwia:** Ave (trompetero).

**Chiguaza:** Nombre de un Pueblo o de un Río.



**Chirikiasip:** Planta medicinal.

**Chumpí:** Apellido de una persona.

## E

**Etsemat:** Pereza.

**Episodicidad:** Lo contrario a la continuidad, en esta no se presenta conexión entre los elementos del plano básico, y de haber una relación entre ellos, esta por lo general tiende a ser débil, generando así una desconexión visual.

**Enteogénica:** Sustancia vegetal o un preparado de sustancias vegetales con propiedades psicotrópicas, que cuando se ingiere provoca un estado modificado de conciencia.

**Etzémata:** Es una faja de algodón de franjas.

**Etza:** Dueño de los animales de la selva, y los pájaros de aire, sin la luz del sol (Etsa) el cazador no hubiera podido descubrir las cuevas de las fieras y el nido de las aves.

**Ekent:** Es un lugar donde viven mujeres.

## F

**Frames:** (fichero)

**Feed back:** Retro alimentación.

**Fenashp:** Federación de nacionalidad Shuar de Pastaza.

## G

**Gnomones:** Hacía referencia a un objeto alargado cuya sombra se proyectaba sobre una escala graduada para medir el paso del tiempo.

**Guaranies:** o guachimis como también se les conoce, son un grupo de pueblos sudamericanos, cuyos habitantes viven en Paraguay, noreste argentino (Entre Ríos, Corrientes, y Misiones y parte de las provincias de Chaco y Formosa).

## H

**Huarmi:** Mujer.

**Huituc:** Fruta del cual se extrae la pintura para la cara.

**Hot spot:** Area sensible.

**Hipertextuales:** Herramienta de software con estructura no secuencial que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas Fuentes por medio de enlaces asociativos.

## I

**Ichinkian:** Olla de barro.

**Iwia:** Es demonio de la selva.

**Itip:** Es traje típico del hombre shuar.

## K

**Kumai:** Palma con espinas.

**Kunku:** Es caracol.

**Kitiar:** Es guitarra.

**Kuji:** El mono kosumbo.

**Kujancham:** Zorro.

**Kúngu:** Falda compuesta de un tejido de conchas superpuestas escalonadas a modo de escama.

**Kumpia:** Planta comestible.

## **M**

**Muits:** Olla de barro para la chicha.

**Manduru:** Achiote.

**Mikiut:** Guanto.

**Metacognitiva:** También conocida como teoría de la mente, es un concepto que nace en la psicología y en otras ciencias de la cognición para hacer referencia a la capacidad de los seres humanos de imputar ciertas ideas u objetivos a otros sujetos o incluso a entidades.

## **N**

**Nupi:** Es una pepa para elaborar traje típico.

**Namaj:** Es las hojas de yuca tierna.

**Natem:** Ayahuascaun brebaje alucinógeno.

**Nunkui:** Esta palabra viene de dos raíces: nunk(a), "tierra" y Ui, "en"; que significa "en la tierra", de tal manera que desde el subsuelo.

## **P**

**Pinink:** Mocahua, para tomar el agua o la chicha.

**Pitsa:** Ave comestible (pacharaco)

**Pinkiuipumu:** Flauta de 4 huecos que sirven para modular y uno para soplar.

**Peen:** Es la cerca de una casa.

**Pinkiui:** Flauta.

**Panki:** Anaconda.

**Parapra:** Es una planta medicinal.

## R

**Reticencia:** Consiste en dejar incompleta una frase, destacándose más lo que se calla.

**Recognitiva:** Hace referencia a la facultad de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido (experiencia) y características subjetivas que permiten valorar la información.

## S

**Shakap:** Es parte de un traje típico (correa).

**Shuinia:** Es la uva silvestre.

**Sumakkawsay:** Buen vivir.

**Sanchim:** Apellido de una persona.

**Shamán:** Es brujo, sabio.

**Shinki:** Son arboles duros y resistentes.

**Setur y el tsaik:** Son palos apropiados, para construir las canoas.

**Semi\_nómadas:** Rotaban cada cierto tiempo, pero siempre a la cercanía de los ríos o riachuelos en las grandes extensiones su propio territorio.

**Sekemono:** Especie de jabón natural.

**Soponificación:** Es la síntesis del jabón a partir de la reacción química de aceites o grasas en un medio alcalino, que bien pudiera ser el hidróxido de sodio.

**Shakaim:** Es un dios de la selva

**Shuar:** Una nacionalidad indígena.

**Shiashia:** Es un tigre o cigarra.

## T

**Tsukankaapujitai:** Cinta con plumas y pelos.

**Tsemp:** Mono.

**Tayu:** Ave de cueva.

**Tayuukunch:** Adornos de los hombres, que cuelga en el pecho pasando por los hombros.

**Temash:** Peinillas.

**Tuntui:** Tambor.

**Tsayantur:** Acordeón.

**Tumank:** Arpa.

**Tampur:** Tambor.

**Tsere:** Mono.

**Tiwi:** Apellido de persona.

**Tagaeri:** Nacionalidad.

**Taromenane:** Grupo humano indígena no contactado que viven en el Parque Nacional Yasuní, ubicado en la cuenca amazónica ecuatoriana.

**Tsank:** Tabaco.

**Tsunki:** Dueño de las aguas, narra el mito que vive debajo de las aguas en lo más profundo de un río.

**Tayukúncchi:** Hueso que la sacan de las extremidades de las alas sacan un hueso del grosor y forma de un tallo de trigo y un centímetro o más de largo.

**Tahuása o Tendema:** Corona de bellísima plumas de diostedé, guacamayo o loro.

**Tzukupaka o Nupi:** Conjunto de gruesas cuentas de semillas.

**Trans-kutukú:** Cordillera que divide al territorio Shuar.

**Tankamash:** Lugar donde viven los hombres.

**Tarachi:** Traje típico de una mujer.

**Tsantsa:** Cabeza reducida.

## U

**Ujukam:** Clase de mono.

**Uwi:** Chonta.

**Uunt:** Persona adulta o mayor.

**Uwishin:** Brujo

**Uwishin:** Brujo o curandero

**Shuar:** Gente numerosa.

## **W**

**Wakentsa:** Ave comestible (pava grande).

**Wajarai:** Apellido de persona.

**Wawain:** Nombre de un río.

**Wito o pihuí:** Fruto q sirve para pintar de color negro.

## **Y**

**Yukunt:** Parte de un huevo, la yema.

**Yumi:** para agua o chicha.

**Yamunk:** Culebra equis.

**Yaji:** Parte del cuerpo (bíceps).

**Yaguarzongos:** Nombre de una tribu de la Amazonía.

## **Z**

**Zoomorfo:** Adjetivo que califica a cualquier objeto que presenta forma o estructura animal.

## **ANEXOS**



## ANEXO 1

Recopilación de la Información

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

LA PRESENTE ENCUESTA TIENE COMO OBJETIVO DETERMINAR LA FAMILIARIDAD DE LAS PINTURAS CORPORALES DE LA CULTURA SHUAR

**Edad:** \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:** Dígnese en contestar con la mayor sinceridad a las siguientes preguntas formuladas que serán tratadas con absoluta reserva. Lea detenidamente y responda según su criterio.

**1. ¿Alguna vez usted ha visto las pinturas faciales de la cultura Shuar?**

SI ( ) No ( )

**2. Dibuje 5 figuras que se pinten en el rostro la cultura Shuar con su significado**











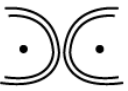




Dibujo					
Significado					

**3. Que significa el color rojo del achiote y el color negro del huito.**




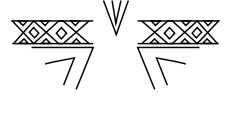


**Color rojo del achiote:** \_\_\_\_\_

**Color negro del huito:** \_\_\_\_\_

4. Asocie las siguientes figuras con lo que usted crea que signifique

Figura		Representación
		tortuga
		Caminos o senderos
		Cabeza de boa
		boa
		jaguar
		Energía
		Tatacao el que ve (búho)
		lanzas
		Culebra equis
		Pasos o pisadas
		araña
		grillo
		anaconda
		serpiente
		Culebra equis

5. En las pinturas faciales siguientes, identifique los símbolos que intervienen.

***Gracias por su colaboración***

## ANEXO 2

Prueba de la hipótesis:

Califique del 1 al 10, marcando con una (X) según su criterio.

1. ¿Los iconos son grandes y fáciles de dirigirse a un lugar específico?

[illegible]

2. ¿Los cromática utilizada se familiariza con el entorno natural de la Amazonia?

[illegible]

3. ¿Las ilustraciones se asemejan a la realidad de las pinturas faciales?

[illegible]

4. ¿Los sonidos de ambientación tienen naturalidad Amazónica?

[illegible]

5. ¿Las animaciones le llaman la atención?

[illegible]

6. ¿El contenido informativo es claro?

[illegible]

7. ¿Recuerda con facilidad toda la información dada en el multimedia?

[illegible]

8. ¿El entorno de cada página tiene un familiaridad con su cultura?

[illegible]

Estudiante Atributo	1	2	3	4	5	6	7	8	PROMEDIO
Navegabilidad /Usabilidad	7	8	8	9	8	9	9	8	8,25
Cromática	9	9	9	9	10	9	8	9	9,00
Ilustraciones	7	9	8	9	7	8	8	7	7,88
<b>PROMEDIO DE LOS COMPONENTES GRÁFICOS</b>									<b>8,38</b>
Audio	8	9	7	8	8	9	9	7	8,13
Animación	8	9	9	8	8	9	9	9	8,63
<b>PROMEDIO DE LOS COMPONENTES DE INTERÉS</b>									<b>8,38</b>
Contenido informativo	8	8	8	9	9	8	9	9	8,50
<b>Captación de la información</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9,38</b>
Familiaridad con el entorno	8	10	8	9	9	9	10	10	9,13
<b>PROMEDIO DE LOS COMPONENTES DE APRENDIZAJE</b>									<b>9.00</b>
<b>PROMEDIO GENERAL DEL PROYECTO</b>									<b>8.61</b>

En la siguiente tabla expresamos el porcentaje de calificación de cada atributo.

ATRIBUTO	PORCENTAJE
Usabilidad	82,50 %
Cromática	90,00 %
Ilustraciones	78,80 %
<b>PROMEDIO DE LOS COMPONENTES GRÁFICOS</b>	<b>83,80</b>
Audio	81,30 %
Animación	86,30 %
<b>PROMEDIO DE LOS COMPONENTES DE INTERÉS</b>	<b>83,80</b>
Contenido informativo	85,00 %
Captación de la información	93,80 %
Familiaridad con el entorno	91.30 %
<b>PROMEDIO DE LOS COMPONENTES DE APRENDIZAJE</b>	<b>90.03</b>
<b>PROMEDIO</b>	<b>86,13%</b>

ATRIBUTO	PORCENTAJE
1. Usabilidad	82,50 %
2. Cromática	90,00 %
3. Ilustraciones	78,80 %
4. Audio	81,30 %
5. Animación	86,30 %
6. Contenido informativo	85,00 %
7. Captación de la información	93,80 %
8. Familiaridad con el entorno	91.30 %
<b>PROMEDIO</b>	<b>86,13%</b>

## **BIBLIOGRAFÍA:**

- 1. AMBROSE, G., HARRIS, P.**, Fundamentos de la tipografía,  
Barcelona-España., ed. Parramón., 2007., Pp. 54-61, 65-67,  
82-102, 116, 118, 122-125, 134-137, 144, 145.
- 2. BURGER, J.**, La Biblia del multimedia., Washington-USA,  
Addison-Wesley., ed. Iberoamericana., 1994., Pp. 9-12.
- 3. BIANCHI, C.**, “MUNDO SHUAR” 1978, Tsantsa tatuajes y  
pinturas corporales Shuar., Seire (C) Fascículo 9., Sucua  
Morona Santiago-Ecuador., ed. AvyaYala., 1978., Pp., 7-79.
- 4. BIANCHI, C.**, “MUNDO SHUAR” 1978, Artesanías y Técnicas  
Shuar., Sucua Morona Santiago-Ecuador., ed. AvyaYala.,  
1978., Pp., 255-277.

5. **COLMENAR, A.**, Diseño y desarrollo multimedia educativo., 2a.ed., Bogotá-Colombia., ed. RA-MA, 2010., Pp. 87-92.
6. **ECUADOR-MINISTERIO DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE Y DE NACIONALIDADES DE LA AMAZONÍA.**, “Instrumentos Curriculares”., Apliquemos el Modelo de Educación Intercultural Bilingüe en los CECIBs., Quito – Ecuador., ed. Ministerio de educación intercultural bilingüe 2011., Pp., 7-10, 21-28.
7. **ECUADOR-MINISTERIO DE EDUCACION, MODELO DEL SISTEMADE EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE (MOSEIB).**, Reforma Curricular del Ministerio de Educación., Quito – Ecuador., ed. Ministerio de Educación., 2011., Pp., 2-30.
8. **ECUADOR-ESCUELA DE IWIAS.**, Reseña Histórica del Origen del Soldado Iwia., Shell-Puyo-Pastaza., ed., Escuela de Iwias., 2011., Pp., 5-20.
9. **GÁLVEZ, M.**, Culturas Indígenas de Pastaza, GAD. Puyo-Ecuador., ed. G.A.D., 2002., Pp.27-32.

10. **HELLER, E.**, Psicología del Color., Barcelona-España.,  
ed.GustavoGili., 2004., Pp., 5-288.
11. **HOFFMAN, A.**, Manual de Diseño Gráfico., Barcelona  
España., ed. Gustavo Gili., 2008., Pp. 60-96.
12. **IDROBO, X.**, Texto Básico “Diseño Bidimensional”. ESPOCH-  
FIE-DG. 1ra., ed., Riobamba-Ecuador., ed. E-copycenter.,  
2006., PP., 43- 70, 73-83.
13. **KENNEDY, A.** “I Simposio de Historia del Arte: artes  
"académicas"y populares del Ecuador” 1ra.ed. Quito-  
Ecuador., ed. AbyaYala 1995., Pp., 167.
14. **LA CARRIEU, M., ALVAREZ,M.**, “La indigestión cultural: una  
cartografía de los procesos culturales contemporáneos”  
Sección Antropología Social, Instituto de Ciencias  
Antropológicas, Facultad de Filosofía y Letras., 1ra. Ed.  
Buenos Aires-Argentina., ed.UBA., 2004. Pp., 303.
15. **MILLA, C.**, “Génesis de la cultura andina” 1ra. Ed.Lima-Perú.,  
ed., Fondo Editorial C.A.P.,1983., Pp., 258.



**16. MILLA, Z.**, “Introducción a la semiótica del diseño Andino precolombino”. obra 11., Ed.Lima-Perú., ed., Asociación de investigación y comunicación cultural, AMARU WAYRA., 2008., Pp., 7-30.

**17. NAVARRO, A.**, Flash CS6 (manual imprescindible)., 1a.ed., Buenos Aires-Argentina., Editorial Anaya., 2012., Pp. 35-45, 105-145.

**18. OSCAR., L.**, Historia viva de Pastaza 50 años., 1ra.ed., Puyo-Pastaza., ed., CCE-NP., 2009., Pp., 52,53,54,64.

**19. SANDOVAL, M.**, Texto básico de diseño Gráfico., Riobamba-Ecuador., ed. E-copycenter, 2007. Pg 10,19-27 29,32-45.

**20. SANDOVAL, M.**, Modulo de Diseño Gráfico., Riobamba-Ecuador., ed. E-copycenter, 2006 Pp.30, 53, 64, 67 – 69, 71 -74, 78.

**21. ELEMENTOS DEL DISEÑO GRAFICO**

[http:// urbanext.illinois.edu](http://urbanext.illinois.edu)

2013-01-03

## **22. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**

<http://www.fotonostra.com/grafico/tiposdesignos.htm>

2013-01-15

## **23. SEMIÓTICA**

<http://www.archivo-semiotica.com.ar/>

2013-03-25

## **24. SEMIOTICA Y COMUNICACIÓN**

[http://personal.telefonica.terra.es/web/mir/ferran/semiotica.  
htm](http://personal.telefonica.terra.es/web/mir/ferran/semiotica.htm)

2013-03-27

## **25. ADOBE FLASH CS6**

<http://www.adobe.com/es/products/flash.html>

2013-03-29

## **26. USABILIDAD WEB**

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1589.php>

2013-04-12

## **27. TIPOS DE ARCHIVOS MULTIMEDIADIGITAL**

[http://technet.microsoft.com/es-es/library/cc731847\(WS.10\).aspx](http://technet.microsoft.com/es-es/library/cc731847(WS.10).aspx)

2013-05-18

## **28. INTERFACES DE USUARIO**

[http://www.applesfera.com.com/software/nterfaz\\_de\\_usuario](http://www.applesfera.com.com/software/nterfaz_de_usuario)

2013-04-19

## **29. GUION DIDACTICO PARA MATERIALES MULTIMEDIAS**

<http://www.ucm.es/info/especulo/numero34/guionmu.html>

2013-04-25

## **30. INDIGENAS SHUAR DE PASTAZA**

<http://www.guiapuyo.com/shuar.php>

2013-04-27

## **31. NINEIB-ECUADOR**

<http://dineib.blogspot.com/>

2013-05-11

### **32. LOS SHUAR EN MORONA SANTIAGO**

<http://www.viajandox.com/shuar-etnia-comunidad.htm>

201305-13

### **33. ARTE INDIGENA SHUAR**

<http://arteindigena.wordpress.com/2006/12/27/arutma-uchiri-musica-y-danza-shuar/>

2013-05-16

### **34. ANALISIS DE LAS EXPRESIONES MUSICALES DEL PUEBLO SHUAR**

<http://abaco.inpc.gob.ec/pagina/investigacion.html>

2013-05-20



